193 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN

COD: MODERN WARFARE 2
MULTIPLAYER MAGISTRAAL!

HET JAAR 2009
ALLE HOOGTE- EN DIEPTEPUNTEN

ZELDA: SPIRIT TRACKS
MIS DEZE TREIN NIET

BAYONETTA
MEGAMEESTERESSELIJK!

DARKSIDERS
HEMELS EN HELS

ROCKSTAR'S GTA IN 'T WILDE WESTEN

RED DEAD REDEMPTION

WWW.PU.NL
JAN.2010
BP € 3,95



PLUS: HET BIZARRE EINDE VAN ASSASSIN'S CREED II • LEFT 4 DEAD 2: BETER, BRUTER EN BLOEDERIGER • TWIJFELS OVER GRAN TURISMO 5 • KANE & LYNCH MAKEN SJANGHAI ONVEILIG • RACEN IN EEN NIEUW JASJE MET SPLIT/SECOND • SAM FISHER WREDER DAN OOIT IN CONVICTION • THE SABOTEUR MAAKT FOUTJES • DARK VOID • BRINK • F1 2009 • JAMES CAMERON'S AVATAR THE GAME • EA SHOWCASE • JAK & DAXTER: THE LOST FRONTIER • EN HEEL VEEL MEER...

OP NAAR DE 200!

Voor je ligt alweer het eerste nummer van 2010, en het belooft nu al een mooi jaar te worden. Niet alleen qua games, maar ook voor de PU zelf. Ik ga hier natuurlijk niet alles verklappen, maar reken in ieder geval op een feestje in juli/augustus, wanneer we ons tweehonderdste nummer uitbrengen! Iets minder mooi is de prijsverhoging van tien cent die we dit jaar door moeten voeren. En dat doen we echt niet omdat Jurjen z'n vierde zoon te eten moet geven, Jan van een nóg hogere duikplank in z'n geldberg wil springen, Wouter een levertransplantatie moet bekostigen, Ed geen geld meer heeft voor de tennistrainingen van z'n zoon of Jeroen eindelijk eens echte auto wil kopen...

Toch, als je kijkt naar het prijsverloop in de afgelopen 17 jaargangen, dan mogen we niet klagen. Een van de vragen die we tijdens de PU Buzz Quiz op HME vorige maand stelden, was hoeveel de prijs van PU sinds de lancering omhoog was gegaan, en die had bijna niemand goed. We begonnen namelijk in 1993 met 6,95 gulden (tijdelijke actieprijs 4,95), en nu gaan we dus naar €3,95. Kortom, we zijn in 17 jaar tijd slechts €0,80 duurder geworden!

Gelukkig leest de directie dit stukje nooit, anders zouden we onszelf nu in de vingers snijden...

Niels



DE REDACTIE

Nog eventjes en we knallen met z'n allen 2009 uit! Wij vroegen ons af hoe de PU redacteuren eigenlijk Oud en Nieuw vieren. Zijn ze stomdronken in de weer met hun illegaal aangeschafte lawinepijlen of zitten ze braaf met hun schoonmoeder op de bank naar Youp van 't Hek te kijken?

JURJEN



Hier in Drenthe begint oudejaarsavond al 's middags. Dan gaan we met een grote groep mensen in de wei staan om vuurpijlen op koeien af te vuren. Biertje erbij, oliebolletjes, gezellig. Eenmaal goed dronken steken we een oude schuur in de fik om vervolgens koers te zetten naar seksboerderij de Laffe Gans. Of misschien blijf ik wel gewoon thuis bij mijn gezin dit jaar. Ja, dat lijkt me waarschijnlijker.

JEROEN



Oud en Nieuw was steevast met een paar vrienden wat vuurwerk afsteken en kansloos champagne drinken. Ik denk alleen dat ik het dit jaar wat rustiger aan doe. Alleen maar kansloos champagne drinken dus.

J.J.



Ik ga om tien uur naar bed en gewoon dwars door alle festiviteiten heen slapen. Lijkt me nu eens helemaal geweldig. Kan ik meteen die nieuwe headset van Sennheiser testen waarvan men beweert dat hij al het omgevingsgeluid buitensluit.

WOUTER



Ik blijf het ene jaar in Utrecht en dan weer in Groningen. In Utrecht blijf ik meestal bij vrienden thuis hangen en zuipen, maar als ik naar 't Noorden ga, dan ben ik te vinden op een ranzig underground feest waar het risico op 'compleet-de-weg-kwijt-heid' verdomd hoog is. Ik neem het Nieuwjaarsfeest in ieder geval nog steeds serieus en als ik op Nieuwjaarsdag niet comateus ben, dan is er iets goed mis gegaan in de planning.

JAN



2009 is privé en voor mijn familie een donker jaar geweest, dus 2010 zal hoe dan ook een beter jaar worden. Ik denk dat ik oudejaarsavond vrij saai en stilletjes aan me voorbij zal laten gaan.

STEVEN



Na het vorig jaar voor het eerst rustig aan te hebben gedaan met oud en nieuw (lees: thuis gezeten met alleen onze kleine) gaan we het dit jaar sowieso anders aanpakken, want dat was wel erg suf. Dus of naar een kindvriendelijk feestje, of de kleine bij oma droppen en naar een kindonvriendelijk feestje. Het kan nog alle kanten op...

ED



Ik mocht van mijn ouders vroeger nooit vuurwerk afsteken. Mijn vader was brandweerman van beroep en had te veel ellende op dat vlak gezien. Inmiddels heb ik zelf een zoon die al vanaf eind oktober bij de brievenbus zit te wachten tot de vuurwerkfolder van de plaatselijke fietsenhandelaar binnenkomt, en om hem een beetje in de gaten te houden, steken we samen vuurwerk af, en we spelen Buzz, en we sjoelen en eten en drinken. Echt een familieavondje dus.

MAARTEN

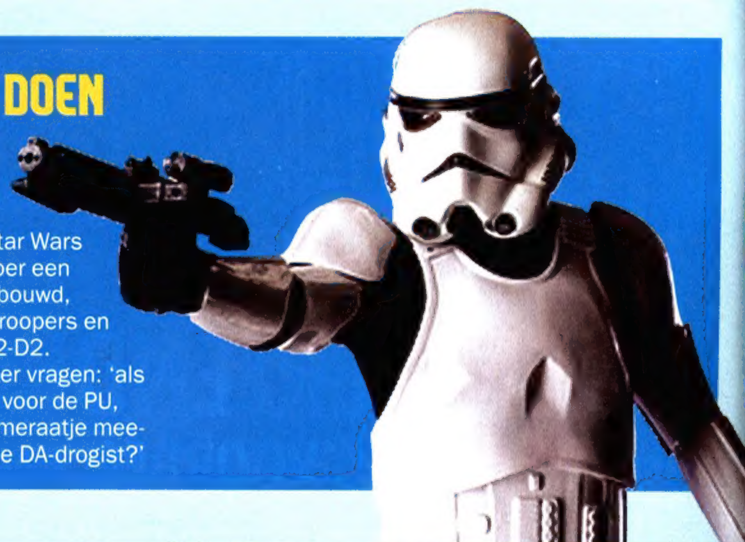


Ik vier dit jaar oud en nieuw op een woonboot. En als ik een ruwe schatting moet maken, gok ik dat het voor 98% zeker is dat ik op de een of andere manier kacheltje lam raak. Meestal begin ik dan van die dikke sigaren te paffen, waarvan ik de volgende dag aan de schijterij raak. Oud en Nieuw is top!



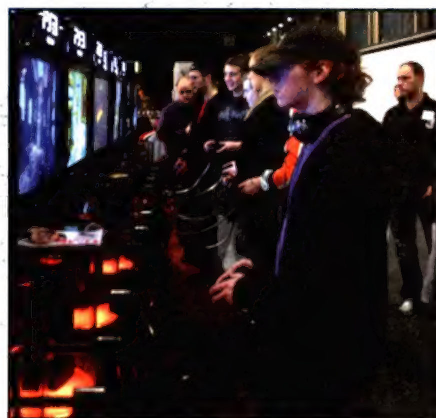
IEMAND MOET HET DOEN

Geen spectaculaire trips de afgelopen maand, maar Wouter vermaakte zich opperbest tijdens zijn bezoek aan EA's Showcase in Londen. Helemaal toen hij er als Star Wars fan achterkwam dat op de beursvloer een waar SW Command Centre was gebouwd, compleet met schuifdeuren, Star Troopers en vanzelfsprekend een replica van R2-D2. Alleen willen wij één ding aan Wouter vragen: 'als je nu de volgende keer op trip gaat voor de PU, kun je dan misschien een beter cameraatje meenemen dan zo'n weggooiding van de DA-drogist?'

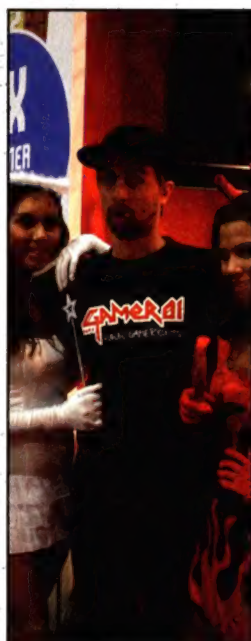


GAMEDAGEN & OUDEN DOOSCH

Eind november waren we met z'n allen aanwezig op de HME/PU gamedagen en dat was een geslaagd evenement. Veel lezers gezien die zich goed vermaakten daar in Utrecht.
Volgend jaar weer? De plannen zijn er zeker, en er is een dikke kans dat we dan weer een eigen evenement mogen organiseren en niet meer als onderdeeltje van zo'n groot geheel als de HME hoeven te fungeren.
Dat niet alleen wij, maar ook menig PU-lezer daar alweer naar uitkijkt, werd mooi geïllustreerd door het t-shirt dat Alexander Chi Ho Ho voor ons tekende, en waarmee ik meteen het bruggetje maak naar mijn Ouden Doosch-rubriek...
ED







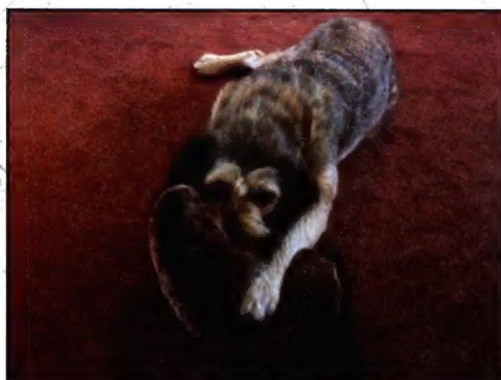


MONSTERS JAGEN

Als je precies wilt weten wat Jeroen en Wouter hier aan het doen zijn, moet je maar even doorbladeren naar pagina 52 van dit nummer want daar wordt alles uitgelegd.
Het schijnt iets te maken te hebben met onzichtbare beestjes die je alleen met je PSP kunt zien.
Nu ziet Wouter wel vaker dingen die wij niet zien, maar in dit geval was hij volkomen nuchter, tenminste daar zijn we vanuit gegaan maandagochtend om 10.30 uur!







BEVER BENNO IS DOOD

Jarenlang had Benno de Bever een prominente plaats op onze redactie maar Benno is niet meer... Vorige maand hadden we bezoek van BNN en een van die gasten had zijn hond meegenomen. Benno had de hond meteen in de smiezen en probeerde zich achter een kast te verstoppen, maar hij was al gespot. Voor wij het doorhadden was Benno's nekje half doorgebeten en was ons geliefde knaagdier op enkele reis naar het hemelse beverrijk.
Bye, bye Benno... we zullen je missen.



★ Brief ★ VAN DE MAAND



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

ZIELIGE WOUTER

Hey gozers van de PU,
Voor we op het onderwerp komen, wil ik eerst even zeggen dat jullie blad echte helemaal awesome is en ik hoop dat ik nog vele jaren de zoete pagina's mag omslaan. Echter, er is één ding dat ik niet helemaal te gek vind: what the f*ck hebben jullie tegen Wouter?

Verzenden
Aan... Ed Wiggemans - HUB; Niels Roodenburg - HUB; Maarten Blonk - HUB; Jeroen Roding - HUB;
CC...
BCC:
Onderwerp: RE: Werk thuis

Dudes collega's,

Ik werk morgen even thuis, want ik ga 's middags meedoen met de Bashers Podcast hier in Utrecht. Ed, ik moet morgen even bezig met een artikel voor de site, maar dinsdag zal ik de hele dag met PU-teksten bezig zijn. Misschien lukt het me morgen nog het Star Wars Battlefront halfje af te maken, dan zie je die wel verschijnen.

Ik weet dat ik de laatste tijd wat vaak thuis heb gewerkt en dit is verder geen nieuwe gewoonte ofzo. Het kwam elke keer gewoon beter uit zo. Op zich gaat het schrijven wat sneller thuis, maar ik zit liever gewoon op de redactie!
Groeten,

Wouter Brugge
Redacteur Power Unlimited, www.pu.nl

HUB Uitgevers BV

Ik kan nog geen twee pagina's omslaan voordat ik weer eens een kut opmerking over Wouter zie. Dat hij stinkt, dat hij uit zijn bek meurt, dat hij om de haverklap ongesteld is en, nog misschien wel het ergste, dat hij een Groninger is. En als een Groninger er wat van zegt, is het gelijk van: ow het komt door de shit die die uitkraamt maar dat versta jij natuurlijk allemaal. Dus waar de ene Groninger faalt, komt de andere in de plaats.
Dus om te beginnen zal ik zeggen dat ik Jurjen net een klein kind vind, dat Maarten zijn haar wel eens mag wassen, dat Steven ook wel zonder zijn hondje op de foto mag, dat ik Jeroen nauwelijks durf aan te kijken, dat JJ volgens mij een adrenaline junkie is; dat Jan overkomt als een badass hippie treehugger en dat Niels eigenlijk veel te normaal is voor het stelletje daar. Dus weten jullie nu ook hoe het voelt. Natuurlijk komt nu nog Ed, maar die is oud dus daar heb ik wel respect voor.
Maar ga voor de rest vooral zo door (met minder gezeik op Wouter) want zonder jullie blad zou ik me stierlijk vervelen op school.
Greetz,
Nils Mooldijk | Uut Grunn

Je zult het niet geloven, maar we ontvingen onlangs bovenstaand mailtje van Wouter waaruit blijkt dat hij toch echt graag op de redactie zit. Het valt dus wel mee allemaal, Nils.
Wouter is gewoon zo'n vuilnisbakkenhondje dat je af en toe een schop geeft maar telkens weer kwispelend op je schoot probeert te springen. Vandaar ook die stank en dat ie uit z'n bek meurt, natuurlijk.

PU HEEFT LEF

Beste PU en vooral Jan,
De afgelopen maanden zijn er vele discussies gevoerd over de PU en hoge cijfers. Sommigen beweren dat de PU teveel met hoge cijfers strooit en dat dit een slechte zaak is. Een score van 100 zou alleen voor perfecte games mogen gelden en het is beter als jullie games afzeiken dan wanneer jullie ze de hemel in prijzen. Dat is echt bullshit! Ten eerste bestaat de 'perfecte game' niet. Zo beoordeelde J.J. Dirt2 vorige maand met een 95 maar moet ik persoonlijk niks van racegames hebben, niet iedereen houdt immers van dezelfde genres. Hetzelfde geldt voor de grafische kwaliteit; je hebt graphics-hoeren en mensen zoals Jurjen die een pixelige loodgieter geiler vinden. Of je een game digt of niet is dus puur subjectief.
Hoe kan je een game dan objectief beoordelen? Door punten af te gaan trekken voor alles wat er niet in zit? Of door een ingewikkelde berekening waarin de graphics 20% meetellen, de gameplay 60%, enzovoorts? Nee, natuurlijk niet! Je moet afgaan op je onderbuikgevoel! Je moet een game niet in een hokje willen stoppen, je moet gewoon die controller oppakken, op de bank neerploffen en genieten van de game. Je moet je een gamer wanen, geen journalist. Weg kladblok, weg rekenmachine. Speel gewoon die game!
En dat is de fout die veel journalisten maken. Ze zijn zo arrogant om zich meer dan een gamer te voelen. Ze proberen een game op een professionele manier te bekijken en te analyseren. En dat is fout. Je gaat toch ook niet bij de nieuwste single van een zanger alle noten en woorden analyseren? Nee, je luistert of het lekker klinkt en iedereen vormt zelf een mening of hij de muziek mooi vindt of niet. En bij games is het niet anders.
Om af te sluiten: diepe respect voor Jan en de PU in het algemeen, gelukkig bestaan er nog gamejournalisten met genoeg lef om gewoon te durven zeggen waar het op staat. Wij leven in een vrij land waar je het recht hebt om je mening te uiten, de PU doet dat op elke bladzijde en een discussie of de 100 voor Uncharted 2 terecht is of niet, zou dus volgens de wet niet eens bestaansrecht hebben.
Bas | Arnhem

En zo is het maar net. Hier bij de PU doen we alles op gevoel, we laten ons al dan niet meeslepen en de score die we eraan ophangen is geen wiskundige formule, geen exacte wetenschap, maar gewoon (onderbuik) gevoel. Moeten die verzuurde pretentieuze journalisten ook eens proberen; ga je de wereld ineens een stuk vrolijker bekijken.



DON'T LOOK BACK

Beste PU redactie,
Ik kon het toch niet laten even mijn reactie te geven op een paar Yo!Posts die te lezen waren in PU#191. Er zijn namelijk brieven met titels als: Ouwe dure shit en FUCK komkommertijd. In deze laatste worden vrijwel alle oude games afgekraakt, wat (terecht) niet echt gewaardeerd werd.
Toch vind ik het wel begrijpelijk dat mensen enige afkeer tonen ten opzichte van oudere games. Maar dit is te wijten, denk ik, aan het feit dat mensen niet in de context van een bepaalde game en tijd kijken. Kijk bijvoorbeeld naar een Street Fighter, destijds was dit zo'n vette game! Dus vind ik het onterecht als mensen er nu met hun 3D oogjes naar kijken en hem compleet de grond in boren. Maar nu de andere kant van het verhaal, want ik vind het namelijk wel weer te ver gaan om deze games nu te verkiezen boven de vette games die heden ten dage uitkomen. Ik bedoel het was allemaal super, games als Street Fighter enz. maar wel achterhaald vandaag de dag. Waarom zou je een 2D game spelen als er spectaculaire, realistische 3D games zijn waar je écht helemaal in zit?
En begrijp me niet verkeerd want nogmaals, ik schrijf dit echt niet om oude games de grond in te boren! Ik bedoel, my oh my, wat heb ik uren, dagen en nachten versleten met games als Delta Force, Street Fighter, Mario etc. Maar ik vind gewoon dat de glorietijd voor dit soort games voorbij is, en dat ze mee moeten met de tijd. Dus daarom zeg ik: "don't look back". Draai je om en kijk naar wat voor geweldige games de toekomst ons nog gaat brengen!
Kay | Internet



Met nostalgische gevoelens is niets mis, maar ook wij zeggen hier altijd: wie tegen de vooruitgang is, kan via de achteruitgang naar buiten!



PU MOET STRENGER

Gegroet beste gasten van de Power Unlimited,
Ik heb hier voor me liggen het nummer 191 van jullie fantastische blad, opengeslagen op de Yo!Post pagina. De brief van Niels Ranzijn heeft me aan het denken gezet. Ergens heeft hij wel gelijk, dat er zulke belachelijk hoge punten gegeven worden, maar op meerdere andere plekken in het blad staan dingen die aangeven dat jullie dat zelf ook wel gemerkt hebben.
Ik zou natuurlijk nooit de schuld durven geven aan alle fantastische game-recensenten die de PU telt, ik zou het zelf nog niet half zo goed kunnen, maar ik stel wel een klein puntje van verbetering, nee, ik moet het vernieuwing noemen, voor.
Als het zo is dat de game-developers van tegenwoordig alleen maar (of vooral) hoogwaardig materiaal afleveren, dan zou de enige juiste reactie van de consumenten een hogere standaard moeten zijn.
Als het zo doorgaat dan kunnen wij als consument die wat nuttige informatie wil halen uit een blad gemaakt door mensen die professioneel spellen becijferen, niet meer kiezen tussen twee spellen die allebei een Gold Award hebben gekregen. Eerlijk gezegd geloof ik altijd nog in het gezegde "baas boven baas" maar welke 'baas' gaat er boven een spel met een 100 rating?
Daarom wil ik voorstellen dat de jullie bij de PU iets kritischer en strenger naar de spellen van tegenwoordig gaan kijken.
En dat moet vooral niet gezien worden als een punt van kritiek, maar meer als een optie om mee te gaan met het ontzettende geweld aan spellen met de kwaliteit van tegenwoordig.
Met vriendelijke groeten,
Neel Sengers | Internet

Het blijft een moeilijk verhaal. Stel: je hebt een Wiskunde proefwerk waarvan de normering één fout, een punt eraf zou zijn. Maar nu blijkt het gemiddelde van de klas slechts twee fouten. Hoe zou jij het dan vinden als de leraar ineens één fout, twee punten eraf zou gaan rekenen, omdat iedereen het zo goed gemaakt heeft?
Nogmaals, een game beoordelen, blijft voor ons een gevoelskwestie (ook al discussiëren we vaak heftig over de cijfers) en de een drukt zijn enthousiasme nu eenmaal wat sneller uit in een topcijfer dan de ander. Maar staar je daar niet blind op. Het gaat erom dat als je het verhaal hebt gelezen, dat je kan beslissen of de game wat voor jou is of niet, je weet of wij er van genoten hebben of niet.

YO!ART

Hey, PU Gasten!
Jullie blad is vet met al die grappige tekstjes die nergens op slaan. Genoeg geslijmd.
Ik was druk bezig met Forza 3. Ik had al een boel auto's gemaakt zoals de Shelby GT500 Falken drift car.
Nu was ik druk in de weer wat voor auto ik nu dan toch zou maken... ik zag jullie blad op tafel liggen en wist meteen wat ik ging doen.
Ik was net level 30 geworden en verkreeg de Bugatti Veyron 16.4 waar ik jullie logo met veel pijn en moeite op heb gekregen.
En om nog meer te slijmen.
Jullie blad is Top!
Ga door met die (p)reviews!
Mike van Osta | Internet

Grappige tekstjes die nergens op slaan?' Je hebt 't toch niet over de bijschriften, hè. Dat zijn briljante staaltjes hogeschoolhumor, hoor. Volgens Ed zelf dan...





RARE PLAATJES

GOEDEMIDDAG HEREN,
TIJDENS EEN SPEELSESSIE VAN ASSASSIN'S CREED KWAM IK OPEENS EEN INWONER TEGEN DIE ALTAIR NA WILDE DOEN.
HIJ WAS INMIDDELS AL OP HET DAK GEKLOMMEN EN WILDE AL SPRINGEN, NORMAAL ZIJN INWONERS ECHTER NOOIT OP HET DAK TE VINDEN!
WIE WEET DUS GESCHIKT VOOR DE RARE PLAATJES POST.
YORN S. | INTERNET

Heb je dat plaatje van die zwarte man op het dak soms op 5 december gemaakt, Yorn? Overtref Yorn en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:



REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

KORTE VRAAGJES

Hallo PU,
Jullie zijn top maar ik heb jullie pas twee maanden geleden ontdekt. Ik heb een paar vraagjes.
❶ Is een Xbox 360 Elite goed?
❷ Wat zijn goede shooters voor de Xbox 360.
❸ Hoe kan ik mijn broer weer overhalen om te gamen (hij heeft de hoop opgegeven)?
Ömür | Internet

❶ Zeker wel.
❷ Wat dacht je van alle Call of Duty deeltjes!
❸ Laat 'm eens een keertje van je winnen...

Hey lui van de PU,
Ik had een paar vragen, komen ze.
❶ Waarom bespreken jullie geen Japanse import games meer? Vroeger hadden jullie JAPANEWS.
❷ Is Uncharted 2 nou echt een 100(!!!) waard???
❸ Is er toevallig iets bekend over een nieuwe Yu-Gi-Oh! game voor de DS?
❹ Wanneer komt Final Fantasy XIII nou eens in Europa uit?
Ga voor de rest zo door met jullie blad.
Danny | Internet

❶ Af en toe importeren we nog wel eens een game uit Japan of Amerika, dan zie je een vlaggetje boven de (p)review.
❷ HELL YEAH!
❸ Dat er kaartjes in zitten.
❹ We hopen eind volgend jaar.

Yo PU gasten,
Allereerst mijn complimenten voor jullie blad. Ik kijk er elke maand weer naar uit om jullie blad van voor naar achter te lezen. De (p)reviews zijn echt geniaal. Net als de bijschriften. Alleen zou het vet zijn als er vaker posters in komen. Keep up the good word.
Zefanja | Internet

Speciaal voor jou hebben we er deze keer een echte PU kalender bij gedaan! Niets te danken, hoor.

Hey PU gasten,
Eerst het nodige geslijm dan maar: "You are the best", en ik steek ook nog wat veren in jullie aars, want ik heb gisteren kip gegeten.
Ik lees het tijdschrift met veel plezier helemaal uit, maar daardoor heb ik ook een fout ontdekt. In PU #188, op bladzijde 49 bij de preview van "The Legend of Zelda: Spirit Tracks" staat bij 'verwachting' een foto van Jurjen maar Jan z'n naam staat eronder! Dat klopt niet, want iedereen weet toch dat Jan kaal is en Jurjen... ehh... ook? Maar goed, dit kan ik jullie niet kwalijk nemen, want jullie zijn de beste!
Dat was het wel zo'n beetje,
Groetjes,
Bas de Kruijf | Internet

Shit! Zouden Jan en Jurjen dan toch één persoon zijn? We vonden het al zo verdacht dat alle betalingen aan Jurjen naar Jan z'n bankrekening gestuurd moesten worden...

RED DEAD R

Nadat Jeroen een paar maanden geleden even van Red Dead Redemption had geproefd, was zijn interesse meer dan gewekt en keek hij reikhalzend uit naar een nieuwe mogelijkheid. Deze maand kon Ugly Long J. dan eindelijk zijn cowboyhoed en lasso weer uit de kast halen.

Jongens, wat had ik een zin om Red Dead Redemption te spelen. Ik had echt weer dat ouderwetse gevoel dat je gewoon niet kunt wachten tot je met een game aan de slag kan. Je weet wel, dat je even een heel weekend voor jezelf reserveert om ervoor te zorgen dat niets of niemand je uit de vibe haalt, je helemaal wordt opgeslokt, en maandagochtend tevreden terugkijkt op een onvergetelijk avontuur.

Ik zette dus mijn cowboyhoed op, plaatste een stelletje cactussen in de woonkamer en trok een paar hoge laarzen aan (zonder sporen natuurlijk, want die maken krassen op het laminaat).

COWBOYTJE SPELEN

Je begrijpt het inmiddels; Red Dead Redemption is een spelletje met cowboys in de hoofdrol.



Nu wist je dat waarschijnlijk al en ik denk dat je het achtergrondverhaal inmiddels ook wel kent. Maar goed, voor die vier lezers die het nog niet weten, volgt hier een ultra korte heads-up.

Jij neemt de rol aan van John Marston, een voormalige outlaw die door omstandigheden wordt gedwongen om zijn aan de wilgen gehangen pistolen weer op te pakken. Hij moet op zoek naar zijn voormalige bendeleden om ze definitief uit de weg te ruimen.

Dat klinkt eenvoudiger dan het is, want die ex-bendeleden laten zich niet zo gemakkelijk vinden. Het gebied dat je af moet speuren is erg groot, en je kunt natuurlijk niet even met Opsporing Verzocht bellen om te vragen waar die gasten uithangen.

Nee, wat je krijgt is een avontuur in de stijl van Grand Theft Auto, waarin je veel kleurrijke personages ontmoet die je langzaam maar zeker naar het uiteindelijke doel zullen leiden. Wat dat doel precies is, ga ik je niet zeggen; dat wil je vanzelfsprekend lekker zelf uitvinden (en ik weet het eerlijk gezegd zelf ook nog niet precies).

FENOMENAAL

Over het verhaal kan ik dus nog niet heel veel kwijt, maar ik neem je toch graag mee voor een kennismaking met de wereld van Red Dead Redemption, want jongens (en meisjes natuurlijk) de sfeer die deze game uitstraalt, is werkelijk fenomenaal!

Je kunt het natuurlijk wel aan Rockstar overlaten om een game te produceren waar de sfeer aan alle kanten vanaf druipt, en stiekem rekende ik daar ook wel een beetje op, maar wat ik hier voorgeschoteld kreeg... ongelooflijk! Ik ben best wel een liefhebber van Westerns, maar veelal vallen de games die zich afspelen in het Wilde Westen bij mij niet in de smaak. Het grootste probleem is meestal dat die games mij nooit echt opzogen. Nooit had ik het gevoel dat ik daar zelf met m'n paard door het stoffige landschap reed. Red Dead geeft me dat gevoel wel. Al meteen vanaf het moment dat de demo bij Rockstar van start ging, had ie me in z'n greep...

DE VIBE

John Marston zit naast een kampvuur, terwijl zijn paard iets verderop staat te grazen en de zon in diens glimmende zwarte huid weerkaatst. Marston staat op, schopt het kampvuur uit, klimt op zijn paard en





Verschrikkelijk! En dan moet je bedenken dat er in die tijd nog geen Robijn Fleur en Fijn bestond!

GELD

In Grand Theft Auto verdien je geld met je opdrachten maar echt nodig lijk je het niet te hebben, hoogstens voor een paar wapens of een vette hap bij de Burgershot.

In Red Dead wilde Rockstar dat veranderen, dus is geld een schaars goed in deze game. Je kunt met behulp van schatkaarten weliswaar goud en andere zaken vinden en je krijgt natuurlijk een beloning voor het vangen van bandieten, maar echt voor het oprapen ligt het niet.

En zonder centen op zak kun je geen nieuwe wapens aanschaffen of je kamp upgraden. Dat laatste is belangrijker dan je denkt, want in een goed kamp kun je beter uitrusten waardoor je gezondheid verbetert. Dat kamp kun je overigens overal neerzetten en moet je dan ook zien als je safehouse.

EDEMPTION

EEN BEETJE WEL. EN ALS IK JOU WAS ZOU IK OOK MAAR OPPASSEN. IN DEZE TIJD IS MIJN DEVIES: "VAT GEEN COW BOY".

DIKKE SJAAL HEB JE OM. OOK BANG VOOR DE MEXICAANSE GRIEP?



JEROEN GALOPPEERT DOOR HET WILDE WESTEN



De glorieperiode van het Wilde Westen noemt men ook wel bullettime.

galoppeert vervolgens door het dorre landschap. In de achtergrond zijn bergen te zien en John stuurt zijn trouwe vriend richting een klein dorpje, Chuparosa genaamd. De vorige keer dat ik in de wereld van Red Dead ronddwaalde, bezochten we de stad Armadillo. Het Mexicaanse dorpje waar ik nu naar onderweg ben, ziet er echter een stuk armoediger uit. Geen houten gebouwen bijvoorbeeld, maar woningen en andere stulpjes opgetrokken uit klei, en slechts hier en daar een houten constructie. Het verschil tussen het "rijke" noorden (Amerika) en het arme zuiden (Mexicaanse grens) wordt op deze wijze pijnlijk duidelijk gemaakt. Niet alleen de gebouwen wekken de indruk van een achtergebleven regio, ook de bewoners zijn stuk voor stuk vuil, hebben stoffige kleren aan, en om het geheel te completeren lopen er uitgemergelde honden en ondervoede paarden rond. Het zijn precies dit soort details die zo goed bijdragen aan de algehele vibe van het spel.
Dit alles wordt nog eens versterkt door de muziek. Nu zijn de paarden in het Wilde Westen niet uitgerust met een radio, dus verwacht geen »





» Grand Theft Auto stijl muzikale intermezzo's, maar sfeervol is het wel. De muziek zwelt aan als het spannend begint te worden en vlakt af wanneer de rust is weergekeerd.

BOEVEN VANGEN

Maar even terug naar Chuparosa. In het dorp staan een paar gebouwtjes, zoals een kerk, een bar en een sheriff's office. Je kunt in Red Dead heel veel van die gebouwen binnenwandelen en deelnemen aan activiteiten die daar op dat moment bezig zijn, zoals een zuipwedstrijdje of een potje Black Jack.

Of je daarna ook kunt biechten in de kerk, durf ik je niet te zeggen; wel kan ik je vertellen dat je bij het kantoor van de plaatselijke sheriff een wanted poster kunt raadplegen en zo op bounty hunt kunt gaan om geld te verdienen. De beloning die je kunt opstrijken voor het afleveren van de bandiet, hangt af van de staat waarin je de beste boef bij de sheriff op de stoep legt. Dood brengt minder geld op (want is makkelijker) dan wanneer de schurk nog ademt.

Wanneer je de schuilplaats van zo'n gezochte misdadiger (aangegeven met een rode schedel op je kaart) hebt ontdekt, zul je op het nodige verzet stuiten; de handlangers van de gezochte boef zullen hem namelijk niet zo maar laten inrekenen.

In veel gevallen volgt dan ook een vuurgevecht en met een beetje mazzel pik je vervolgens de schurk uit het groepje heethoofden. Met een paar welgemikte schoten kun je hem ontwapenen en als hij het vervolgens op een lopen zet, pak je je lasso om hem binnen te hengelen. Want tja, zo doen echte cowboys dat natuurlijk. Uiteindelijk leg je de beste man op je paard en drop je hem op de stoep van de sheriff die je vervolgens zal belonen.

FAAM

Je beloning bestaat niet alleen uit keiharde duiten, maar ook je faam en eer zullen na zo'n boevenvangst flink toenemen. Deze twee zaken hebben invloed op de manier waarop de bewoners naar je kijken. Met name je faam is interessant; hiermee zul je niet alleen korting krijgen van winkeliers, maar het zal er ook voor zorgen dat meer mensen jou komen helpen wanneer dat nodig mocht zijn. Maar het heeft ook een nadelig effect: schietgrage cowboys zullen je sneller uitdagen voor een duel om zelf naam te maken.





Dit zijn Apache indianen, een hoog ontwikkeld volk dat later de gelijknamige gevechtsheli-kopter uit zou vinden.

Overigens bouw je niet alleen je eer en faam op; er zal ook een beloning op je hoofd komen te staan, aangezien je tijdens missies altijd wel dingen doet die volgens de autoriteiten niet door de beugel kunnen. Die prijs op jouw hoofd blijft net zolang staan tot je zelf je bounty afkoopt of een pardonbrief ontvangt.

Het probleem van een wanted level is niet alleen dat er steeds weer nieuwe bounty hunters achter jou aankomen, maar ook dat je een dorp waar je gezocht wordt niet echt rustig kunt bezoeken. Dus de bounty zelf afbetalen kan zeker z'n nut hebben.

Mocht je overigens zaken uithalen die niet door de beugel kunnen, dan is het raadzaam om even een zakdoek voor je mond te dragen. Dit kun je zien als een soort tijdelijke vermomming en is erg handig wanneer je achterna wordt gezeten door de sheriff en zijn deputies. Het werkt een beetje zoals in GTA; er verschijnt een grote cirkel waarin je zichtbaar bent. Lukt het je uit die cirkel te komen dan zal de radius afnemen, en wordt er niet meer zo fanatiek naar je gezocht. Je bounty blijft natuurlijk wel staan, dus echt veilig ben je nooit.

MISSIE 1

Tijdens de demo heb ik slechts een klein gedeelte van de missies gezien. Het merendeel van de demo bestond uit rondrijden met als doel te laten zien dat er genoeg te bleven valt, zònder dat je deelneemt aan een missie. In GTA deed ik dat ook vaak; een beetje cruisen en kijken wat er zoal gebeurde op straat, maar bij tijd en wijlen viel dat een beetje tegen. Bij Red Dead Redemption heb ik echter het gevoel dat buiten de missies zat te doen valt (zie ook kader).

Natuurlijk draait ook deze game om de missies, en daarvan heb ik er twee gezien die totaal verschillend van opzet waren.

In een van de missies was het zaak om de rebel Abraham Reyes, die hoopt dat hij de bevolking kan leiden in een opstand tegen het Mexicaanse leger, te bevrijden uit zijn gevangenis. Dat gebeurt natuurlijk met het nodige geweld waarbij John gretig gebruik maakt van zijn arsenaal aan wapens.

De shootouts zijn vrij heftig en gaan gepaard met dat karakteristieke fluittoontje bij het afketsen van kogels dat elke westernliefhebber meteen zal herkennen.

Nadat je een klein leger hebt uitgemoord, is het zaak om je, met Abraham achterop je paard, in veiligheid te brengen.

GENOEG TE DOEN

Zoals ik al aangaf, is er genoeg te doen in de wereld van Red Dead Redemption. Sommige games bieden een grote wereld waar je in rond kunt dolen maar vergeten dat ronddolen alleen niet genoeg is, er moet wel iets te beleven zijn in die wereld.

In San Andreas bijvoorbeeld gebeurde er altijd wel iets geks, wat je dan later aan je vrienden vertelde. Zo stortten er regelmatig vliegtuigen neer op snelwegen. Totaal bizar maar het leverde wel hilariteit op.

Nu zullen er in Red Dead niet zo snel vliegtuigen neerstorten, maar onverwachte gebeurtenissen zijn er plenty, zoals bandieten die ontsnappen, bounty hunters die achter je aan zitten, voorbijrazende postkoetsen die worden overvallen etc. Je hoeft niets met al die zaken te doen, maar het kán wel en dat heeft dan weer zijn uitwerking op je eer of op je faam.





Hoofdpersoon John Marston had wat homofiele trekjes en omdat hij zo graag in de weer was met explosieven, was zijn bijnaam: dynamietje.

DETAILS

Het Wilde Westen komt in Red Dead vooral tot leven door de details. Ik doel dan niet op kleinigheden als de inscripties op de kolf van een geweer, maar meer op dingen als wolven die schrikken van jouw geweerschoten of een bandiet die angstig op zoek gaat naar z'n pistool dat jij net uit zijn handen hebt geschoten, een uitgemergeld paard dat ook daadwerkelijk niet vooruit te branden valt, gieren die boven lijken cirkelen... Het draagt allemaal bij aan de geloofwaardigheid van de wereld.



MISSIE 2

De andere missie was een soort vervolg op de eerste waarbij je samen met Abraham een kleine militaire basis moet zien te veroveren. De bedoeling is dat de handlangers van de rebel de aandacht aan de achterkant van het kamp afleiden terwijl jij in een koets vol explosieven op de voordeur af rijdt. Dat moet snel gebeuren want het lont van de vaten brandt al.
Nadat de poort explodeert, volgt er een vuurgevecht waarbij je net als in GTA IV dekking kunt zoeken en de overige militairen onder vuur kunt nemen. Hier en daar staan wat plezierig opgestelde rode vaten met buskruit, dus je kunt genieten van de meest heftige explosies.
Wanneer je de basis hebt veroverd, kun je vanaf de torens de toegesnelde militairen onder vuur nemen met kanonnen. Iets waarmee je honger naar explosies natuurlijk nog meer gestild kan worden.
De missies zijn overigens vrij lang, langer dan de gemiddelde GTA missie, en om die reden zijn ze opgedeeld in verschillende delen. Hierdoor ben je niet altijd verplicht om meteen van A naar B te gaan; je kunt tussendoor ook gewoon even een sheriff assisteren om ontsnapte boeven te vangen, of een dame in nood helpen. Met andere woorden: je hoeft niet per se in een rechte lijn de missie af te maken waar je mee gestart bent.

GEDULD

Natuurlijk vroeg ik de productmanager van Rockstar meteen na mijn speelsessie wanneer Red Dead Redemption uit gaat komen, en wanneer ik meer van deze game zou kunnen gaan spelen. Helaas kon hij me niet meer vertellen dan 'ergens in 2010'.
Mijn geduld zal dus nog even op de proef worden gesteld, want één ding is inmiddels zeker: ik wil deze game zo snel mogelijk in z'n geheel spelen! En ik denk dat dat straks ook voor jullie zal gelden, of je nou van westerns houdt of niet.


Lijkt me echt een mooi beroep voor Wouter, alleen al vanwege de naam: scharensliep...

VERWACHTING

Dit wordt de beste cowboy game sinds Custer's Revenge. Nee, effe zonder dollen; deze game wordt werkelijk fantastisch. Zoals ik al zei: ik had weer dat heerlijke gevoel van een game die ik nú wil spelen, een game waarop ik eigenlijk geen dag langer kan wachten!

- + Cowboys!
- + Enorm levendige wereld.
- + Shootouts voelen zo ontzettend goed.
- − IK WIL HET NU SPELEN!


JEROEN

RED DEAD REDEMPTION
XBOX 360 / PS3
ROCKSTAR SAN DIEGO / ROCKSTAR GAMES
2010

POWERSPY

- Het CDA wilde Modern Warfare 2 verbieden omdat je er onschuldige mensen in omver moet knallen.
- Wat moet de Partij van de Dieren dan wel niet denken van de kippen in die game? Die kun je ook dood-[illegible]. En waar de onschuldige burger nog kan rennen en smeken voor zijn of haar leven, daar zitten de kippen vast in een kist.
- En daar hoor je dan niemand over.
- Of neem Avatar, daar krijg je zelfs XP per gedood beest!
- De Powerspy voelt zich nu wel bekocht. Veegt ie netjes het hele vliegveld leeg in MW2, levert het hem geen enkele XP op!
- Naar aanleiding van de CDA/MW2-rel vindt de Powerspy het trouwens niet meer dan fair, dat hij binnenkort een keer de Tweede Kamer mag toespreken.
- Niet over games, maar over bijvoorbeeld de AOW. Want als politici dingen mogen roepen zonder enig verstand van zaken en zonder zelf de materie bestudeerd te hebben, dan mag de Powerspy ook wel een kwartiertje in Den Haag uit zijn nek lullen over dit sociaal-economische dilemma.
- Kane & Lynch komen weer terug met een nieuwe game. Inderdaad, dat duo, dat net zo slecht was als hun eerste game.
- De Engelse gameshop Gamestat[illegible] gaat DLC in de winkel verkopen.
- Nog even en we moeten onze mail ook weer in de brievenbus doen.
- Microsoft ontkent dat een verhaal over releasedatum en prijs van Project Natal de waarheid vertelt. In het verhaal stond dat PN komende herfst op de markt zal komen voor minder dan 75 euro.
- De Powerspy maakt het allemaal geen jota uit, als Microsoft binnenkort maar weer eens een paar games uitgeeft. Want alleen Halo ODST en Forza Motorsport 3 uitkakken is wel wat magertjes.
- En lul niet over Lips. Dat is geen game, dat is een aanslag op je oren.

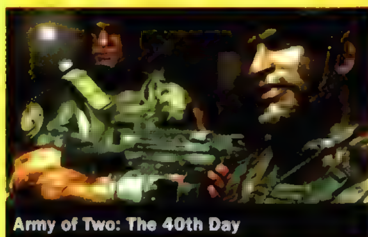
SINT & KERST GEEN FEEST MEER VOOR GAMERS

Normaal was het altijd raak met Kerst. Alle publishers mieterden hun beste titels in de schappen om te profiteren van het gulle koopgedrag van de feestvierders. Dit jaar is dat echter helemaal anders.

Alle publishers wisten dat Modern Warfare 2 alle aandacht (en dus ook veel van de centjes) naar zich toe zou trekken en verschoven massaal de releasedata van hun games naar begin 2010. Met als gevolg dat we nu in januari, februari en maart de jaarlijkse onderlinge slachtpartij tussen de publishers zullen meemaken. Check dit rijtje maar eens en je weet genoeg.

JANUARI

- *Mass Effect 2*
- *Army of Two: The 40th Day*
- *Bayonetta*
- *Darksiders*
- *Dark Void*
- *MAG*
- *No More Heroes 2*


Army of Two: The 40th Day

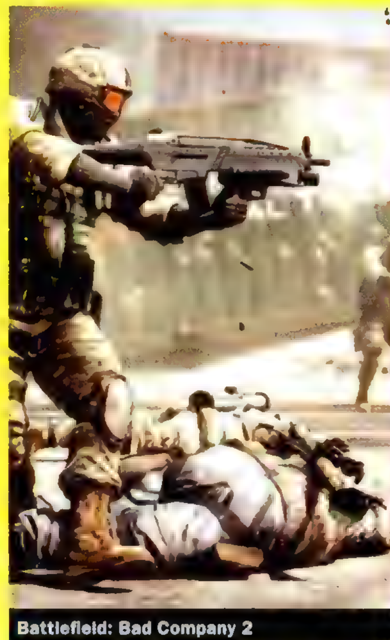
FEBRUARI

- *BioShock 2*
- *Lost Planet 2*
- *Dante's Inferno*
- *Splinter Cell: Conviction*
- *Napoleon: Total War*
- *Star Trek: Online*


Lost Planet 2

MAART

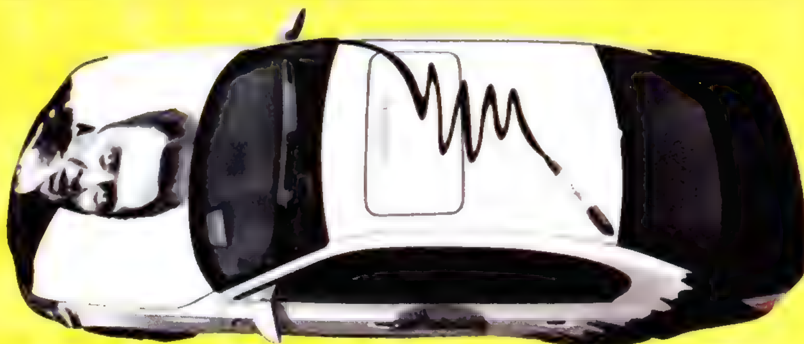
- *God of War III*
- *Final Fantasy XIII*
- *Command & Conquer 4*
- *Battlefield: Bad Company 2*


Battlefield: Bad Company 2

FORZA FREAKS

Wij hebben Steven, maar wereldwijd lopen er nog heel wat meer 'Forza freaks' rond.

Je zult ze de kost moeten geven; gasten die gezegend zijn met een ongezonde portie geduld en dagen kunnen pielen aan een wagen uit Forza Motorsport 3. En dan niet om 'm sneller te maken, zoals JJ vooral doet, maar alleen maar om 'm mooier te maken! Je weet wel, plakplaatjes op de bolides plakken, layer na layer opgebouwd. En de resultaten van sommige van die gasten zijn echt insane. Check deze maar eens.
Mocht je trouwens zelf een mooie paintjob hebben gedaan, maak dan snel een foto of screen en mail die naar redactie@powerunlimited.nl, wie weet knallen we 'm op PU.NL.





CAPCOM: RE5 MOGELIJK OP DE Wii

Een jaar geleden verkondigde een Capcom-woordvoerder nog doodleuk dat niet eens het titelscherm van RE5 op de Wii nagemaakt zou kunnen worden, maar ondertussen hebben ze bij Capcom hun mening blijkbaar herzien.

Volgens Matt Dahlgren, de project manager van Resident Evil: Darkside Chronicles, denken de Japanse producers van RE5 na het zien van die nieuwe Wii-titel (waarin ook een deel in het felle zonlicht van Zuid-Amerika speelt) dat het technisch in elk geval mogelijk moet zijn. Waarmee het weer een stukje waarschijnlijker is geworden dat die port er ook daadwerkelijk komt, al vragen we ons af of we überhaupt blij zouden moeten worden van zo'n overzetting.



COMMENTAAR


JAN

HARDE KLAPPEN BIJ EA

Vijftienhonderd ontslagen en twaalf lopende (nog onaangekondigde) projecten gecancelled. John Riccitiello (zie screen) noemde het noodzakelijke maatregelen om EA's verliezen terug te brengen en herstructureringen te kunnen doorvoeren.
Het nieuws komt op het moment dat Electronic Arts net een sterk eerste kwartaal 2010 tegemoet lijkt te gaan met toppers als Battlefield Bad Company 2, Dante's Inferno, Army of Two: The 40th Day, Mass Effect 2 en Command & Conquer 4: Tiberian Twilight. Maar blijkbaar zijn die te verwachten verkopen (bovenstaande games zijn stuk voor stuk bewezen million sellers) niet genoeg om de misère bij de ooit zo onaantastbare softwarereus af te wenden.
Het is des te zuurder omdat er de laatste jaren juist een frisse wind waaide bij EA. Naast de gebruikelijke stroom sequels zagen namelijk meerdere spannende nieuwe projecten het licht, zoals Mirror's Edge, Dead Space en Army of Two. Helaas werden die games niet zo massaal opgepikt als gehoopt. Daarnaast slaan ook de Wii games van EA nog steeds niet aan en dat terwijl het bedrijf echt haar best doet met een gevarieerde en originele line-up aan games als Boom Blox, Need for Speed: Nitro, het uitstekende Dead Space Extraction, leuke MySims spin-offs, EA Sports Active... De gamer wil blijkbaar alleen maar Wii Sports 4 en WiiFit Plus 15.
Het gevolg is dat er nu gigantisch gesneden moet gaan worden bij EA. Pandemic Studios (Star Wars: Battlefront, Mercenaries) is inmiddels opgeheven, en er zullen tevens klappen vallen bij EA Tiburion (Tiger Woods, Madden), Black Box (Need for Speed, Skate) en Mythic Entertainment (Warhammer Online). Over die laatste wordt al gefluisterd dat veertig procent van de werknemers hun boeltje zal moeten pakken en dat doet vrezen voor de toekomst van de MMO van het bedrijf.
Tegelijkertijd heeft EA voor 300 miljoen dollar (!) social network



gamedeveloper Playfish gekocht, maker van onder andere Restaurant City en Country Story... een soort Habbo Hotel-achtige games die jij en ik nooit spelen, maar waar kleine broertjes en zusjes los op gaan en waar bakken met geld mee verdiend wordt middels minitransacties.
Wat dit alles betekent? Dat EA haar focus verschuift, dat het bedrijf waarschijnlijk minder risico zal nemen met nieuwe franchises, dat het heel onzeker is dat we ooit nog een Mirror's Edge 2 en een Dead Space sequel gaan krijgen en dat het bedrijf zich weer zal gaan richten op bewezen commerciële successen.

"ONBEGRIJPELIJK DAT MENSEN ZEUREN OVER GEWELDDADIGE GAMES, TERWIJL ZE FILMS MET RUST LATEN. IN DE WEEK DAT MANHUNT 2 WERD GEBANNED, KWAM SAW UIT. EN NIEMAND VIEL ER OVER..."

Rockstar's Dan Houser slaat de spijker op zijn kop.

MODERN WARFARE 2 OF JE LEVEN!

Dat Modern Warfare 2 het dagelijks leven van de gamer in zijn greep heeft, is inmiddels duidelijk. Miljoenen uren vrije tijd worden wereldwijd in de online mode gestopt. Maar daar slaat de kop boven dit verhaal niet op.

We hebben het namelijk over een brutale overval in Pennsylvania, Amerika. Een man viel daar op de dag van de launch van MW2, rond een uur of zeven 's avonds, een lokale gameshop binnen en eiste 'the goods' of anders zou zijn gewapende maat buiten even naar binnen komen. De winkelier gaf de man daarop honderd exemplaren van MW2, goed voor een kleine 7000 dollar.
Wij weten niet wat opvallender is, de ballen die de gast had om deze move te maken zonder een wapen of iets dergelijks (en zonder maatje buiten) of het feit dat de winkel op de dag van de launch nog honderd exemplaren van MW2 over had?





POKÉMON IS GEIL

Tja, ons ding is het niet, maar als zij er happy van worden... Chris Herbert vroeg zijn vriendin Belle Starenchak, aka PikaBelleChu, ten huwelijk op een animé event in Atlanta. En ze deden dat gekleed als respectievelijk Raichu en Pikachu.

Het past allemaal wel bij het aanstaande echtpaar, want Belle staat vermeld in het Guinness Book of World Records: Gamer Edition met de allergrootste Pikachu memorabilia collectie ter wereld en Chris organiseert in de VS Pokémon veilingen.
En nu maar hopen dat de Pokéballen van Chris het doen en er snel kleine Pikachutjes komen.



WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Het prestigieuze blad Time heeft Project Natal bestempeld als dé uitvinding van 2009.
- En dat is knap voor iets wat nog niemand echt heeft zien werken, behalve Peter Molyneux, een aantal laboratoriumratten van Microsoft plus een paar developers.
- En Jan Meyroos dus. Die uit schuldgevoel dat hij zoiets exclusiefs cool vond, Uncharted 2 voor de PlayStation een 100 gaf
- Over Peter Molyneux gesproken; de man meldde onlangs dat de Nederlandse gamers de meest wrede dingen doen in Fable III van alle volkeren
- Oké, de Powerspy kijkt nu opeens totaal anders tegen het vliegveld level aan
- Er zijn inmiddels tien miljoen Europeanen met een Xbox 360. En een derde daarvan is vrouw volgens Microsoft.
- De Powerspy is echter nog niemand van die 3.3 miljoen vrouwen ooit tegengekomen op Xbox Live. Kan iemand vertellen waar hij ze moet zoeken?
- Lips? Oké, laat maar zitten
- Zouden we als gamers trouwens het CDA mogen verbieden...
- De PC-community is dus boos op Infinity Ward omdat ze niet zelf mogen bepalen wat ze online met een stukje software doen.
- Dat is nu een mooi geval van De Omgekeerde Wereld Draait Door.
- EA is niet bang voor Infinity Ward. Ze melden heel cool dat de nieuwe Medal of Honor er echt heel vet uitziet
- Wie gaat hen vertellen dat het bij MW2 niet om de beelden gaat, maar om de gameplay..
- De Powerspy vraagt zich overigens af hoe ze nog over de impact van MW2 heen kunnen met MoH Twee vliegvelden leeg sprietsen? Een kinderziekenhuis afslachten? Een baby uit elkaar trekken? Obama anaal verkrachten?

POWERSPY

- Elders in het Opnieuws kun je lezen dat Electronic Arts 1500 man op de straatstenen mietert vanwege bezuinigingen.
- De Powerspy had wel een paar betere maatregelen kunnen verzinnen.
- Gewoon één mode minder in FIFA 11 bouwen, slechts één Need for Speed game maken en Peter Moore naar het circus sturen.
- De console-versie van MW2 is in Rusland verboden. Niet vanwege het geweld, maar omdat het Russische leger er in de game erg negatief van afkomt. Met name het vliegveld level, waar ex-soldaten van het Russische leger een vliegveld opruimen, valt niet bepaald in de smaak bij het Kremlin. De beelden zouden niet representatief zijn voor het Russische leger.
- En daar is de Powerspy het roerend mee eens. In het echt zijn vrijwel alle Russische soldaten namelijk permanent dronken.
- Activision gaat nu alle games terughalen en nieuwe opsturen waar het gewraakte vliegveld level uit gesloopt is.
- Als ze dat nu meteen overal gedaan hadden, was er ook niet al dat gezeik geweest...
- Aan de andere kant, de Powerspy heeft nu eindelijk eens om Joop Atsma van het CDA kunnen lachen.
- De Engelse pr-afdeling van Microsoft heeft een paar humoristen op kantoor zitten. In hun persbericht over de game Alan Wake, die in Helsinki gemaakt wordt, meldden ze dat de game bijna "finnished" is.
- Die zijn nog grappiger dan Joop Atsma!
- Blizzard heeft gemeld dat ze ergens in de komende jaren met een nieuwe MMO op de proppen zullen komen.
- In het tempo dat de makers van World of Warcraft en StarCraft normaliter hanteren, betekent "binnen enkele jaren" omgerekend ongeveer eind 2031.

MODERN WARFARE 2 PRESTIGE EDITION vs OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING LIMITED EDITION

Twee oorlogshooters, twee limited editions, twee dozen vol lekkere goodies. De PU legde ze naast elkaar en oordeelt.





INHOUD

De nachtkijker, een artbook, de game, een download token voor de eerste Call of Duty en een plastic hoofd waar je de nachtkijker op kunt zetten. Daar moet je dan wel tussen de 160 en 175 euro voor neertellen.

Naast de helm krijg je de game en een dogtag. That's it. Maar ja, de prijs is dan ook een behoorlijk stuk lager dan MF2's prestige variant: zo tussen de 75 en 90 euro.

PRAKTISCH

De nachtkijker is natuurlijk een trekpleister en ja, hij werkt. Oké, het is geen professioneel apparaat, dus wippende egels in het donker vanaf 250 meter afstand zul je er niet zo snel mee spotten. Toch blijft het leuk om je vriendin of huisgenoot in het donker te bespieden.

Het is een oorlogshelm. Handig voor als je je huis gaat verbouwen, gaat mountainbiken over rotspaadjes of Rita Verdonk gaat beffen. Je kunt de helm ook omdraaien en als schaal of pan gebruiken. Wel een beetje nep (met alle respect): de helm is 'made in Belgium'.

MILIEUBEWUST

Veel plastic, de nachtijker vraagt vijf batterijen en de doos zelf zit vol met verpakkingsmaterialen, dus dat is niet zo groen.

De doos is groot maar bevat desondanks geen overbodige rotzooi. De helm is van eerlijk, samengeperst staal.

UITSTRALING

Als Sam Fisher hem op heeft is ie de man, hebben wij hem op, zien we er meteen uit als Hannibal Lecter uit Silence of The Lambs.

In oorlogsfilms oogt het altijd zo vanzelfsprekend, maar als wij de helm dragen, lijken we op een typetje van André van Duin.

NEUK JE POP MET DE Wii-AFSTANDSBEDIENING!

De eerste sekssimulator voor de Wii wordt geleverd inclusief een pluche pop met twee openingen waar je de Wii-afstandsbediening zo snel mogelijk in heen en weer moet bewegen.

Tenminste, zoiets meenden we te kunnen concluderen nadat we een filmpje van de WiiWaa hadden gezien. Maar bij nadere inspectie blijkt het allemaal toch nét iets anders te zitten.
De WiiWaa is een pop waar je de Wii-afstandsbediening in moet stoppen waarna je met die pop kunt schudden om de WiiWaa in het bijgeleverde spel, te laten lopen en springen. In stealthy delen van het spel kun je de WiiWaa ook plat leggen om te voorkomen dat hij door een passerende wachter wordt opgemerkt, terwijl je hem voor werkelijk hoge sprongen zelfs in de lucht kunt gooien. Leuk! Leuk bedacht! Leuk hoor!
Alleen wel jammer dat het wéér eens iets voor kinderen is. Zucht. We hopen dat het niet lang meer duurt voordat er échte adult content op de Wii verschijnt, want hier kunnen we niet echt geil van worden. Had Nintendo niet gezegd ALLE doelgroepen te willen bedienen?



"VLIEGVELDGATE"

GAAT INFINITY WARD TE VER?

Al voordat het spel uit was, deed het vliegveld-level van Call of Duty: Modern Warfare 2 een hoop stof opwaaien. Een filmpje op Youtube waarin tientallen onschuldige burgers op een luchthaven omver gemaaid werden, deed de CDA zelfs gillen dat de game verboden moest worden.
Lekker belangrijk natuurlijk wat die CDA-gasten ervan vinden; die gamen nooit en snappen de hele context niet. Maar bij de PU heerste ook verdeeldheid. Was Infinity Ward nu ook voor ons, doorgewinterde gamejournalisten met duizenden virtuele lijken op onze naam, te ver gegaan?



WOUTER: Ja, je kan inderdaad wat onschuldige mensen neerknallen en ja, het ziet er überrealistisch en zelfs schokkend uit, maar die game is toch niet voor niets 18+? Tien jaar lang hebben azijnzeikende huismoeders en CDA-ers met een paal in hun aars lopen zeiken om een ratingsysteem en nu dat er is, moeten ze gewoon hun smoel houden en desnoods zorgen dat hun 'kwetsbare kindertjes' die game niet in handen krijgen. Er is hoe dan ook weer een mijlpaal bereikt qua schokkende content en een totaal moraalloos persoon zoals ik, kan hier alleen maar enthousiast over zijn.



JJ: Ik weet het niet zo goed met dit level. Ik heb geen moeite om soldaten en andere vijanden af te knallen, maar niet eerder kreeg ik de mogelijkheid onschuldige mensen neer te maaien. En lul nu niet dat je het niet hóeft te doen, je gaat niet vier minuten uit je neus vreten in een game. Je hebt een wapen in je klauwen, dus sproei je mee.
Maar ik snap twee dingen niet. Ten eerste wat de gameplayfunctie van deze aanslag is, anders dan een dramatische setting neer te zetten. Ik speel een game vooral voor de uitdaging en weerloze mensen afknallen is weinig uitdagend. Ten tweede die setting. IW zegt dat het aantoont hoe wreed terrorisme is en dat het niet anders kon. Dit bestrijd ik. Men had dit effect ook bereikt door het vliegveld op dramatische wijze op te blazen. De 'boodschap' verdwijnt nu totaal omdat het afknallen op de lachspieren werkt.

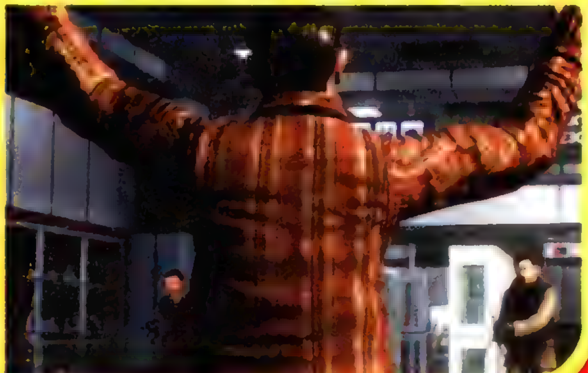


JEROEN: Wat een gezeur. Ik vond het helemaal niet heftig toen ik dat level aan 't spelen was. Ik was meer onder de indruk van de sterfscènes van die grote beesten in Shadow of the Colossus dan van dit theatrale gedoe.



JAN: Nou, ik voelde me tijdens het spelen behoorlijk ongemakkelijk en aanvankelijk haalde ik de trekker niet over. Maar op een gegeven moment had ik zoiets van 'wat de fuck ook' en begon ik toch maar te schieten. Vooral mensen die kermend van de pijn wegkropen, verloste ik dan maar uit hun lijden.
Ik twijfel of dit te ver gaat. De game vraagt tot twee keer toe of je schokkende content wil skippen en het is een 18+ game. Het doet mijns inziens wel afbreuk aan de realistische insteek die de game beoogt want een normale infiltrant zou dit nooit doen natuurlijk, bovendien had ik de bad guy al honderd keer een headshot kunnen geven.
Ik denk dat het beter was geweest als je daadwerkelijk een Russische terrorist was geweest en vanuit die optiek de trekker overhaalde. Nu ben je toch een good guy die over de schreef gaat.







LUFIA IS TERUG!

Momenteel geniet onze Jurjen enige faam als vertaler van het nieuwste avontuur van professor Layton, maar wist je dat die gek al vele andere spellen heeft vertaald? De eerste game-vertaling waar hij aan werkte, was die van Lufia, een game die in 1996 voor de Super Nintendo verscheen.

PU: Dat was een behoorlijke klus zeker?
JURJEN: Jaaaa, volgens mij waren het in totaal 200.000 woorden of zoiets, dus daar waren we wel een paar maanden mee bezig. Maar ik vond het fantastisch, niet in de laatste plaats omdat die game gewoon zo goed was.
PU: Wat was er goed aan, dan?
JURJEN: De personages, de grappige maar soms ook ontroerende interactie tussen die personages, de schat aan wapens en pantsers en een vleugje Pokémon, maar boven alles de puzzels. Denk aan de puzzels uit de Zelda-kerkers, maar dan keer honderd, dan heb je een aardig beeld van wat Lufia te bieden had.
PU: Had je al gehoord dat er een nieuwe Lufia aankomt?
JURJEN: Ja man, het beste nieuws dat me de afgelopen maand bereikte. Helemaal toen ik hoorde dat de ontwikkelaars van de ouwe Lufia door Square Enix op de klus zijn gezet. Als ze de game weer naar het Nederlands willen vertalen, hoop ik dat ze me weten te vinden!'

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Activision wil in de toekomst geld gaan vragen voor bepaalde online functionaliteiten. Bepaalde modes die alleen tegen betaling gespeeld kunnen worden bijvoorbeeld.
- Het argument van de bazen van Activision: "er bestaat vraag bij de gamers naar betaalde online content."
- Nee, geef ons effe lekker de schuld. De Powerspy kent in ieder geval geen enkele gamer die Activision gebeld heeft met de vraag of ze ook mochten lappen voor online content, want ze hadden er zo'n zin in.
- Yamauchi heeft gezegd dat er mogelijk ook motoren in Gran Turismo vijf zullen zitten.
- Dat betekent dus een derde Blu-ray in het doosje van GT5, zodat naast die 15519920 wagens, ook al die 8771678 motoren in het spel passen.
- Het is niet te hopen dat Koels van JJ eist dat ie alle wagens unlockt voor de review.
- In dat geval zal het verhaal over GT5 in de PU van april 2014 geplaatst worden.
- Als JJ voort maakt tenminste, en FIFA 11, 12, 13 en 14 laat liggen.
- De Formule 1-game voor de PSP en Wii ligt in de winkels. De enige plek waar Massa dus wel een Grand Prix heeft gereden.
- De Powerspy is benieuwd of 'de wielmoer' die Massa trof als challenge in de game zit.
- Tijdens een pr-event rondom die game in Breda versloeg Max Verstappen zijn vader op de Wii. Jos meldde in het persbericht triomfantelijk dat het weer ging kriebelen toen ie in de virtuele F1 bolide stapte.
- De Powerspy is een groot fan van Jos the Boss. Maar als je van een twaalfjarig mannetje verliest, zullen er niet veel renstallen op je zitten te wachten.
- Ook de PSPgo is nu volledig gehacked en dat betekent dat geen spelcomputer meer veilig is.
- Gratis tip van de Powerspy voor de game-industrie: kijk eens naar Brazilië. Daar is het nog geen enkele hacker gelukt de Braziliaanse stemcomputers te hacken.

POWERSPY

- De Australische regering en Valve zullen niet snel vrienden worden. Om Down Under verkocht te kunnen worden, paste Valve de bloederige inhoud van Left 4 Dead 2 flink aan.
- Waardoor de gamejournalisten er geen ruk meer aan vonden en de titel een lage waardering gaven.
- Is toch wel bizar, de game ziet er goed uit, speelt lekker, maar omdat er geen ledematen af gehakt kunnen worden en er geen open wonden te zien zijn krijgt het een slecht cijfer.
- Laat Joop Atsma het maar niet horen.
- Veel klachten over de laadtijden van Bayonetta op de PS3. En ook het installeren van de nieuwe firmware op de PS3 duurt vaak erg lang.
- Eigenlijk moeten we Sony op de redactie dankbaar zijn voor deze noodgedwongen 'vertragingen'. Kunnen we ook eens met onze vrouwen/vriendinnen/kinderen praten.
- Hebben we eindelijk het Nederlands elftal in FIFA 10, raken die spelers achter elkaar geblesseerd.
- Lekker dan, wil Sony dat we allemaal die games gaan downloaden op de PSPgo, is het uitstekende LittleBigPlanet eerder op UMD verkrijgbaar in de winkel dan als DLC op PSN.
- De verklaring van Sony op vragen van enkele journalisten mag hilarisch genoemd worden: "We zouden niet weten waarom dat is. We streven er naar alles altijd gelijktijdig in de winkel en op PSN te hebben. Wij rekenen in ieder geval op jullie geduld."
- De Powerspy is benieuwd op welke school de marketingafdeling van Sony deze manier van pr bedrijven heeft geleerd.
- Microsoft heeft een giga aantal gekraakte Xbox 360's in de ban gedaan, waardoor je er niet meer online mee kunt gaan. In totale paniek flikkerden de "hackers" de omgebouwde consoles daarna op Marktplaats en eBay, omdat hun stuff opeens veel minder waard was.



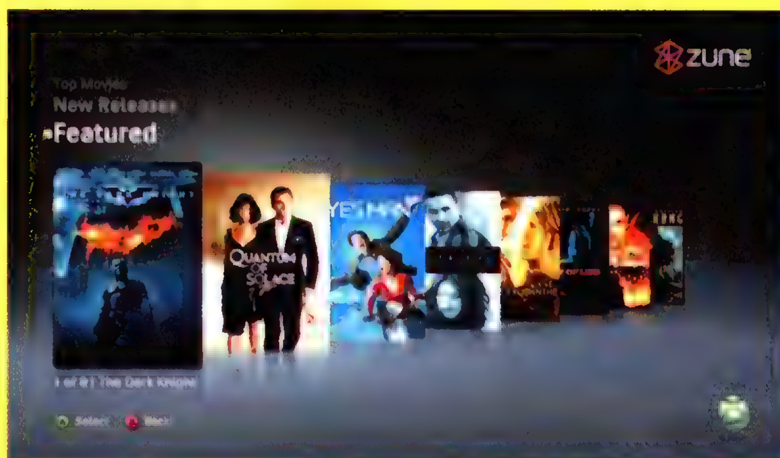
BULLY 2 KOMT ERAAN

De componist van de muziek uit Bully, Shawn Lee, heeft zijn mond voorbijgepraat tegen de Ierse gamewebsite The Gaming Liberty. Of de game ook snel zal worden aangekondigd, blijft gissen maar Jimmy Hopkins komt vroeg of laat terug! Rockstar bevestigt noch ontkent, en dat zegt meestal al genoeg.



MICROSOFT INTRODUCEERT ZUNE VIDEO

De filmverhuurdienst van Xbox 360, Zune Video, is een feit. Dat betekent dat we eindelijk vanaf de bank ook films in HD kunnen kijken op onze Xbox 360. PlayStation 3 komt volgend jaar met een soortgelijke dienst maar Microsoft is dus de eerste. Jeroen en Jan namen een kijkje.



JAN: Zune Video is live; HD films streamen op je Xbox 360 vanuit je luie stoel. Wat wil je nog meer?
JEROEN: Ik wil duidelijke prijzen. Die shit is all over the place momenteel. Het varieert echt en dan heb ik het niet over HD/SD maar gewoon HD/HD.
JAN: Hoe bedoel je onduidelijke prijzen? De prijzen in de Zune videostore zijn gelijk aan die van UPC On Demand en Ziggo. Je kunt er voor kiezen om een film in HD of SD te streamen (of te downloaden en dan heb je 24 uur om de film te kijken) en natuurlijk betaal je voor een HD film iets meer dan een SD film. De prijzen worden overigens door de filmmaatschappijen bepaald en niet door Microsoft. Het gaat mij om het gemak. Er zijn nu bijna honderd films beschikbaar en dat worden er iedere maand meer. Als jij een Xbox 360 in je woonkamer hebt staan, heb je er nu dus automatisch een set-top box bij. What is not to like?
JEROEN: Nieuwe films bijvoorbeeld. En meer duidelijkheid over die prijzen. De ene film is duurder dan de andere. Maar de opzet is zeker goed al laat het aanbod nu nog te wensen over. Zoveel nieuwe films zijn er niet en je hebt natuurlijk niet alle filmhuizen aan boord. Sony pictures bijvoorbeeld.
JAN: Nog niet alle maatschappijen zijn aan boord inderdaad. Op dit moment doen Paramount, MGM, Warner Bros. en Universal mee en is men in gesprek met meerdere partijen. Je kunt er donder op zeggen dat dit er steeds meer worden. De content zelf wordt bovendien meer divers heeft Microsoft toegezegd. Denk aan tv-series of lokale content zoals uitzendinggemist.nl. Daarbij vind ik het gebruikersgemak een genot. De interface van Xbox Live is razendsnel, je vliegt door het aanbod heen, terwijl ik bijvoorbeeld bij UPC On Demand door een lelijk menu moet scrollen dat ook nog eens veel langer duurt. Bovendien is het buffersysteem briljant gedaan. Het opstarten van een film werkt zonder haperingen omdat de content eerst in een lagere resolutie wordt gestreamed. Vervolgens gaan beeld en geluid stapsgewijs omhoog in kwaliteit, tot het uiteindelijk volledig in 1080p en met 5.1 surround geluid draait, en dat alles in luttele seconden. Let wel, we hebben het hier over streamen van gigabytes aan informatie.
JEROEN: Je hebt goed opgelet, wijsneus. Begrijp me niet verkeerd, ik zie het zeker zitten, en ik kan niet wachten tot deze dienst op volle kracht draait. Maar nogmaals, ik wil natuurlijk wel de nieuwste films en niet shit die al een paar jaar oud is. Dus het hangt echt af van het aanbod of ik er gebruik van ga maken of niet. Tot die tijd, download ik mijn… uuh… ik bedoel huur ik mijn filmpjes wel.

> **"IEDEREEN DIE NU AL KIJKT NAAR DE VOLGENDE GENERATIE, ZOALS CRYTEK EN ID SOFTWARE, ZAL ZIJN WERKWIJZE SNEL MOETEN AANPASSEN OF ZE GAAN VRESELIJK OP HUN BEK. DEZE GENERATIE CONSOLES BLIJFT NAMELIJK NOG EEN FLINK AANTAL JAREN BESTAAN."**
>
> Randy Pitchford (Borderlands) houdt het liefst alles nog even bij het oude.

COMMENTAAR



LEEFTIJDSMAFFIA

JJ

Man, man, wat werd er rond de launch van Call of Duty: Modern Warfare 2 weer een potje slap geluld over 'gewelddadige games'. Zonder enige kennis van zaken stortte half Nederland zich op deze game, 'die toch echt niet kon'. En ik erger me daar kapot aan.
Zo'n Atsma van het CDA die roept op basis van een filmpje dat 'games waarin je onschuldige mensen MOET doden' verboden moeten worden. Oetlul de luxe, je moet NIKS! Het kan, maar het moet NIET! Speel die game eerst voordat je wat roept. Of zal ik voortaan ook maar even meelullen als jullie de financiële begroting van het kabinet doornemen in de Tweede Kamer.
Of een inferieur praatprogramma met vrouwen aan tafel op Ned 3 waarin men serieus beweert dat dit soort games een emotionele uitlaatklep vormen voor jongeren en daarom zeer goed in de gaten gehouden moeten worden. Wie weet moeten die vrouwen eens wat minder slap zwetsen en wat meer aandacht besteden aan de opvoeding van hun eigen kinderen. Dat zou wat helpen.
Het lullige van dit alles is dat die hele leeftijdsdiscussie weer oplaait en de 'leeftijdenmaffia' zich weer fanatieker dan ooit op de game-industrie stort. En dan altijd als eerste bij diegene die het makkelijkst te pakken zijn: de media en de game-events zoals HME, want dat is makkelijk te controleren. Of de publishers, want die zouden aanzetten tot geweld met hun verderfelijke spelletjes.
Het is allemaal weer typisch Nederlands, want daar waar het echt mis gaat, doen ze niks. Zodra ik MW2 speel hoor ik de helft van de tijd kids van twaalf door mijn koptelefoon heen blèren, terwijl er toch echt 18+ op de doos staat. Hoe kan dat? Controleren winkeliers wel goed? En wat als het oudere neefje de game voor een 13-jarige koopt?
Oftewel, het draait om de ouders zelf. Misschien ben ik ouderwets, maar mijn ouders hadden redelijk goed in de gaten wat ik deed in huis. Ik denk dat de volwassenen die nu zo lopen te zeiken over de spellen, zich eens dienen te verdiepen in de materie en gewoon weer eens op hun kids moeten letten in plaats van de publishers en gamemedia aan te pakken. Want verbieden werkt niet, behalve dan voor de verkoopcijfers van de game.



AVATAR EXTREEM BEVEILIGD

UBISOFT MONTREAL VERANDERT IN FORT KNOX

Als zelfs Call of Duty: Modern Warfare 2, toch zo'n beetje de best beveiligde game van het jaar, een week voor de launch op het internet staat, dan zou je denken dat er niks veilig is voor de internetpiraten. Ubisoft ging toch de strijd aan met hun game Avatar.

De afdeling bij Ubisoft Montreal waar men aan Avatar werkte, werd namelijk volledig van de rest van het gebouw afgescheiden. Dat ging zelfs zover dat de Avatar-werknemers geen contact met hun collegae mochten hebben. Ook werden er dubbele deuren neergezet en op elke hoek een camera. Het Ubisoft managementpersoneel dat op de afdeling moest zijn, kreeg tenslotte een beveiliger mee, die niet van zijn of haar zijde week. En dat allemaal om een 3D game waar 95% van de wereld nog geen scherm voor heeft!
Anyway, of al deze maatregelen succesvol zijn geweest, weten jullie inmiddels bij het lezen van dit nummer. Zo ja, dan was het een goed beleid; kwam de code toch op straat terecht, dan hebben we de medewerkers van Ubisoft al die maanden voor Jan Lul een kuttijd op kantoor gehad.



EERSTE 'MATURE RATED' NINTENDO GAME VOOR DE Wii

Herinner je je Earth Defence Force 2017 nog? Dat over-the-top knalfestijn op de Xbox 360 dat een paar jaar geleden - ondanks de magere graphics maar juist vanwege de vette gameplay - nog een Gold Award in de PU veroverde? Ontwikkelaar Sandlot heeft aangekondigd dat er februari 2010 in Japan een vervolg op de game zal verschijnen voor de Wii.

Eigenlijk was deze game al een jaar geleden aangekondigd, maar hadden we nog niet door dat het een vervolg op EDF was vanwege de rare titel van het spelletje: 'Zangeki no Reginleiv'. Wat de Westerse titel wordt weten we niet, maar we weten wel dat je de vloedgolven reusachtige vijanden dit keer niet met vuurwapens maar met zwaarden en magie te lijf gaat, en dat het thema niet 'science-fiction' maar 'Noordse mythologie' is geworden.



De game wordt uitgegeven door Nintendo, en dat is best opmerkelijk, aangezien de game stijf staat van het bloed en de afgehakte ledematen. Het wordt dan ook de eerste mature-rated game 'ever' die Nintendo uitgeeft voor de Wii.
Als dat nog niet genoeg is om je aandacht te prikkelen: het wordt mogelijk om het spektakel met vier spelers coöperatief te ondergaan (zowel online als offline), terwijl zowel traditionele besturing met de Classic Controller als zwiepbesturing met Wii MotionPlus wordt ondersteund.
Speciaal voor de liefhebbers van EDF2017 zijn de magere graphics ook weer aanwezig, maar dat had je al geraden.

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- En dan nog een laatste spuitje Modern Warfare voordat de Powerspy de boel niet meer kan hebben.
- Een nog onbekende derde developer schijnt bezig te zijn met een MMO in de CoD-universum.
- Kun je dan 24 uur per dag, 365 dagen per jaar vliegvelden leeg maaien?
- Je kunt nu films op PSN kijken, en Sony heeft inmiddels tweeduizend films klaar staan om online gezet te worden. Ze gaan de titels in hapjes van vijftig films per week in de PlayStation Store zetten.
- Dat betekent omgerekend dat je honderd uur per week, oftewel ruim twaalf uur per dag bezig bent naar het scherm te turen als je zo'n lading materiaal wilt zien en dat dus veertig weken achter elkaar.
- Onderzoek heeft geleerd dat America's Army een bijzonder nuttige rekruteringstool voor het Amerikaanse leger is geweest. Meer dan dertig procent van de gamers had na het spelen van de gratis titel een betere indruk van en hogere waardering voor het Amerikaanse leger en was klaar voor een baantje bij de landmacht.
- Ja, vind je het gek als de soldaten van het Amerikaanse leger in het spel gewoon weer respawnen als ze 'dodelijk' getroffen worden.
- Hé Joppie Atsma, dit is nu een game die aanzet tot het plegen van geweld...
- Misschien eens via Balkenende laten verbieden bij de VN?



IN GESPREK MET: AONUMA CREATIVE DIRECTOR / PRODUCER LEGEND OF ZELDA

Aonuma geldt sinds Ocarina of Time als de voornaamste creatieve kracht achter de Zelda-serie, dus vloog Jurjen graag even naar Londen om het eerste stukje van de nieuwe Zelda te spelen en vervolgens even met de beste kerel bij te kletsen. Ze hadden het natuurlijk over de nieuwste Zelda (de review vind je verderop in dit nummer), maar natuurlijk kon familieman Jurjen (zijn vierde zoon is op komst!) het niet laten ook nog even naar de zoon van Aonuma te vragen.

PU: Je zoontje is nu ongeveer net zo oud als de Link in Spirit Tracks toch? Een jaar of zes, zeven?
AONUMA: Inderdaad, hij is zeven. Wacht even... (Aonuma toont op zijn camera een foto van zijn zoontje waar met een truc-sjabloon de oren en hoed van Link op zijn geplakt). Kijk, dit is 'm.

PU: Hèhè, geinig. Is hij al aan Spirit Tracks begonnen?
AONUMA: Nee, hij speelt nu eerst Phantom Hourglass. Daar was hij een paar jaar geleden al eens aan begonnen toen hij jonger was, maar toen vond hij sommige vijanden wat te eng om er mee door te gaan. Maar daar heeft hij nu geen moeite meer mee.

PU: Spirit Tracks begint ook best wel griezelig hè?
AONUMA: Vond je het spel griezelig?

PU: Nou nee, ik bedoel dat sommige dingen voor kinderen best heftig kunnen zijn. Zoals in het begin, dat Link wordt neergeslagen en het lichaam van Zelda door die demoon wordt weggevoerd, met die donkere wolken op de achtergrond...
AONUMA: Oh, dat bedoel je. Ja, we wilden laten zien hoe slecht de slechteriken dit keer wel zijn, en daarom hebben we die scène bewust nogal griezelig gemaakt door met beeld en geluid een bepaalde sfeer te scheppen. Als de speler vervolgens met Link en Zelda op avontuur gaat om die slechteriken te bestrijden, weet hij hierdoor dat dit niet gemakkelijk zal worden. Maar begrijp me goed, deze scène is slechts representatief voor een klein deel van het spel. Verder is het vooral een vermakelijk avontuur, met veel humor in de dialogen en grappige gebeurtenissen. Ik denk dat mijn zoon het zeker leuk gaat vinden.
PU: Is de relatie met je zoon überhaupt van invloed op je werk?
AONUMA: Nou, niet direct, maar indirect soms wel. Ik zal je een anekdote vertellen om dit te verduidelijken. Een paar jaar geleden las ik hem een prentenboek voor, en dat ging over een trein. In dat prentenboek moesten kinderen samenwerken om de rails te maken waar ze hun eigen trein over konden laten rijden. Mijn zoon was gek op dat boek, en dit verhaal heeft mij tot op bepaalde hoogte geïnspireerd tot de structuur met rails en treinen in Spirit Tracks. Dat gevoel van opwinding, avontuur en verwachting dat je bekruipt als je aan boord stapt van een trein, dat wilde ik graag overbrengen in deze nieuwe Zelda.



Zo put ik wel vaker inspiratie uit alledaagse dingen, die ik ´bewust of onbewust´ meeneem in mijn werk.



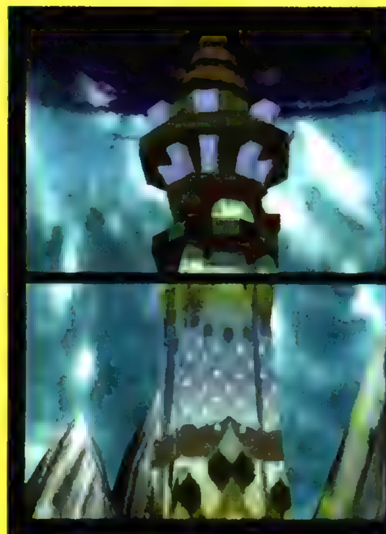
PU: Natuurlijk werk je met een groot team aan zo'n spel, waarin iedereen iets anders doet, met jou aan het roer om alles te overzien. Wat ik me dan afvraag: zit er ook iets in het spel dat helemaal door jou alleen is bedacht? Iets wat de speler echt aan jou te danken heeft?
AONUMA: Wauw, eh, mmm... (Aonuma zakt onderuit en kijkt naar het plafond en dan ineens) Ja, ik weet wel wat! Dit keer draait alles om de Tower of Spirits, die toren in het midden van het land die in de loop van het spel steeds een stukje hoger wordt. Op de top van de toren bevindt zich de slechterik, de eindbaas van het spel. Je weet wat ik bedoel, hè?

PU: Ja, tuurlijk. Die toren.
AONUMA: Toen onze medewerkers die toren eerst hadden gemaakt, kreeg je bij het beklimmen van de toren niet echt het gevoel dat je steeds hoger kwam. Je ging steeds gewoon door een deur om op een hogere etage weer



te verschijnen. Ik miste het gevoel van vervulling dat ik de speler wilde geven. Dus kwam ik op het idee een soort trappenhuis met een wenteltrap toe te voegen. Door hierlangs steeds hoger te klimmen, krijg je echt het gevoel dat je verder en verder komt. Om dit gevoel sterker te maken, klinkt op de onderste etage geen achtergrondmuziek, je hoort alleen de wind. Maar als je hoger klimt, hoor je al een paar geluiden, en terwijl je nog hoger gaat worden daar weer andere geluiden aan toegevoegd, tot je helemaal in de top uiteindelijk de complete achtergrondmuziek kunt horen.
PU: Dat klinkt cool.
AONUMA: Ja wacht, ik zal het je laten horen. (Aonuma toont het spel op zijn Nintendo DS). Kijk, dit is die wenteltrap. Hoor je de wind? En nou gaan we hoger, en luister, het geluid wordt groter en groter.

PU: Te gek.
AONUMA: Geleidelijk wordt de muziek meer dynamisch, meer dramatisch. Hoor je dat?



PU: Wauw, ik weet niet wat ik moet zeggen. Meneer Aonuma, bedankt voor deze demonstratie, bedankt voor dit gesprek, bedankt voor alweer zo'n mooie Zelda-game. Ik vond het begin al fantastisch, dus kan ik niet wachten hem helemaal te gaan spelen.
AONUMA: Het was me een genoegen, en veel plezier ermee!



"DAT GEVOEL VAN OPWINDING, AVONTUUR EN VERWACHTING ALS JE AAN BOORD STAPT VAN EEN TREIN, DAT WILDE IK GRAAG OVERBRENGEN."

SPLIT/S

Een presentatie van een racegame in een Engelse badplaats... dat was natuurlijk helemaal op het lijf geschreven van JJ. De man woont immers op loopafstand van het strand en racegames zijn z'n lust en z'n leven.



Wat kun je als nieuwkomer doen om in het racegenre succesvol te worden? Je kunt proberen een game te maken die beter is dan alles wat er al bestaat, maar de kans dat dit lukt is natuurlijk zeer klein. Zelden knalt een developer vanuit het niets naar goud. Doodeenvoudig omdat diegene die je 'nadoet' een fikse voorsprong heeft. En overstijgt jouw game 'het origineel' niet, dan roept iedereen dat je aan het jatten bent geslagen.
De tweede mogelijkheid is iets verzinnen dat 'nieuw' is. De kans van slagen is dan al een heel stuk groter. Als jouw nieuwe gimmick namelijk enorm leuk, intrigerend en verfrissend is, dan kom je makkelijker weg met technische onvolkomenheden of mindere graphics. Gamers kijken daar graag overheen als ze een nieuwe, toffe spelervaring voorgeschoteld krijgen. Bovendien is er nog geen vergelijkingsmateriaal aanwezig waarmee je afgeschoten kan worden.

ELKE RONDE ANDERS

Split/Second (S/S) is zo'n game die iets nieuws doet. Technisch nog lang niet volmaakt en grafisch echt minder dan bijvoorbeeld een GRID en Need for Speed Shift, maar wel een titel die een (broodnodige) frisse wind door het racegenre zal gaan laten waaien.
Nu willen jullie natuurlijk weten wat er dan zo nieuw is aan S/S. Kan je überhaupt nog wel iets nieuws verzinnen in een genre dat zo uitgekauwd is?
Ik zeg inmiddels volmondig ja, want S/S is in mijn beleving de eerste racegame die tracks biedt die elke ronde anders aanvoelen. En dat bedoel ik letterlijk: het circuit verandert namelijk elke ronde van vorm. En jij bent de architect van deze verandering.

BLAUWE DEEL

Om alles goed uit te leggen, beschrijf ik een race.
Het begin is vrij standaard: acht (fictieve) wagens staan aan de start en wie het eerst bij de finish is, die wint. Maar waar je bij alle andere racers steevast drie of vier keer hetzelfde rondje aflegt, daar is het in S/S zaak te zorgen dat je de baan voor je verandert. Bijvoorbeeld door je tegenstanders tegen een neerstortende hijskraan aan te laten knallen, of door een shortcut te openen, die alleen voor jou toegankelijk is.
Deze 'make-overs' bewerkstellig je met behulp van powerups die je los rijdt door 'stoer' te sturen. Vette inhaalmoves en vooral dikke drifts door de bocht laten een meter vollopen die uit drie delen bestaat: twee die blauw vollopen en een derde die rood volloopt (is tevens het laatste stuk van de meter).
Met de blauwe gedeelten kun je kleine aanpassingen op de baan teweegbrengen zoals ontploffende tankwagens, een helikopter die bommen dropt of een shortcut die zich voor je opent (als je net op het juiste moment op de button drukt). De track blijft na dit soort "blauwe" acties echter hetzelfde; er ligt hoogstens wat meer puin of brandende wrakken op de weg.

> "MARIO KART- EN WIPEOUT-KLONEN HEBBEN WE AL GENOEG."

RODE DEEL

Met het rode gedeelte van de meter gaat het pas echt los op de baan. Een druk op de rode B-knop en een vette reeks aan ontploffingen verandert het circuit totaal.
Zo zag ik in een haven een tanker van zijn steunbalken knallen, vervolgens van de kade in het water pleuren om uiteindelijk daar half te kantelen, waardoor zich een nieuwe weg voor je openbaarde. Of een complete hangar vloog in de lucht waardoor een nabijgelegen viaduct instortte en jij er op de baan onder terechtkwam.
De vetste 'make-over' die ik te zien kreeg (en volgens de makers was dit echt nog maar het begin) was een



SECOND



JJ ERVAART IETS NIEUWS



reeks van explosies die een metrobrug in een stad over de volle twee kilometer in en elkaar deed donderen. Hemel en Aarde vergingen toen ik achter die reeks van ontploffingen aanreed.
En het is dus niet alleen maar eye-candy want je kunt al dit spektakel ook in je eigen voordeel gebruiken. Die explosies veroorzaak je namelijk een meter of honderd voor je wagen... precies daar waar jouw opponenten rijden! En dus zie je ze voor je in een krater pleuren of tegen een bak puin aan knallen die jij daar net hebt 'neergelegd'. Terwijl jij er dus op kunt anticiperen en er netjes langs rijdt of net op tijd een afslag pakt om de chaos te ontwijken... als je een beetje kunt sturen, natuurlijk.
Black Rock Studios trekt alle registers open om het veranderen van de baan spectaculair in beeld te krijgen. Dat is immers de gimmick van deze game. Zo staat een nieuwe (zelf ontworpen) techniek, hen toe op tientallen plekken bronnen met dynamisch licht te plaatsen. Oftewel; waar veel games op een bepaalde plek een dikke explosie hebben, daar staat in S/S de hele wereld om je heen in vuur en vlam.

SPEKTAKEL

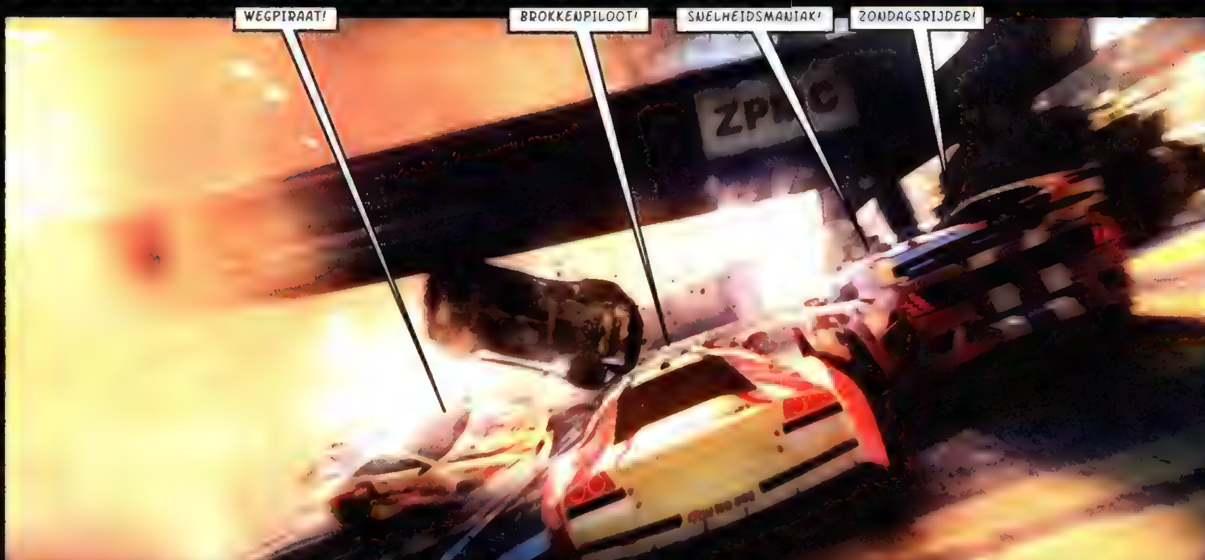
Omdat de wagens redelijk goed rijden (arcade, dat wel) en het spelprincipe binnen een minuut is opgepikt, hebben de makers een goede kans om met dit concept te scoren.
Maar ze zijn er nog niet. Ik zag nog veel bugs en problemen met de framerate. Ook klopte de A.I. niet echt met opponenten die zo maar twintig seconden van je weg rijden en je kon gek genoeg geen andere wagens van de weg beuken.
Maar er is nog tijd, want de game staat gepland voor lente volgend jaar. En dus zet ik bij S/S de opmerking 'in de gaten houden' neer.

Ik ben geen echte arcademan, maar dit visuele spektakel en deze retenbrute knallen kunnen leuk uitpakken als je de game met een paar vrienden speelt.
Daarnaast wil ik Black Rock Studios belonen voor hun poging iets nieuws te verzinnen, in plaats van weer de zoveelste powerup racer te maken. Mario Kart- en WipeOut-klonen hebben we immers al genoeg.



"SLIMME" VRAAG

Doorgaans pleeg ik tijdens een previewsessie op locatie wel een paar lastige vragen te stellen, gewoon om de developer niet te makkelijk te laten wegkomen met zijn pr-praatje.
Dit keer ben ik echter blij dat ik het niet heb gedaan, want ik was flink op mijn plaat gegaan. Wise ass als ik ben, zag ik namelijk geen HUD op het scherm. Je weet wel, die stukjes informatie aan de zijkant van het beeld waar je de snelheid van de wagen ziet, jouw positie, de ronde waar je in zit en je positie in het veld.
Maar net voordat ik de "slimme" vraag wilde stellen, zag ik dat Black Rock Studios de HUD verwerkt had in de achterkant van de wagen. Op de bumper staat als het ware jouw positie en de ronde. En meer hoef je van hen niet te weten. Wie is hier dus slim...



Deze race speelt zich af in een of andere haven. Geen veilige haven in ieder geval.

VERWACHTING

Black Rock Studios is er nog niet, maar ze hebben met deze heftige arcadeknaller een diamant in handen. Laten we hopen dat ze dit groeibriljantje niet verneuken door de bugs er in te laten zitten.

+ Originaliteit in het racegenre.
+ Spektakel aan de lopende band.
+ Elke ronde is anders.
- Nog erg buggy.

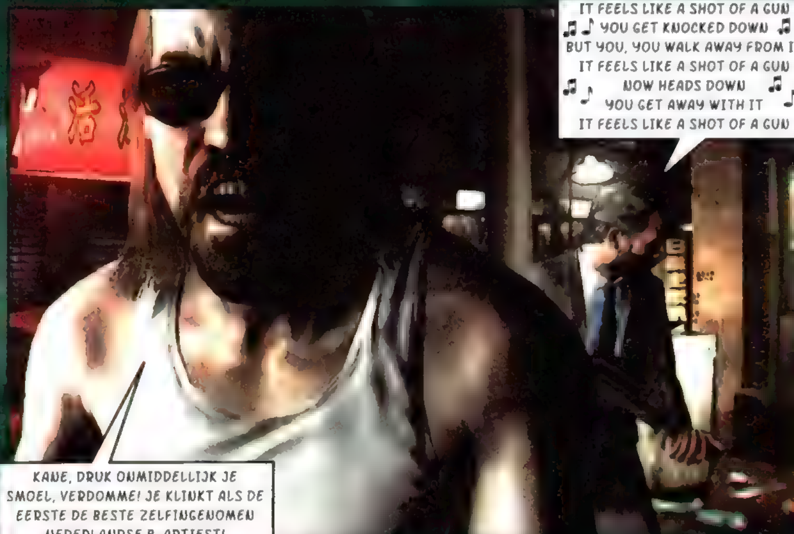

JJ

SPLIT/SECOND
BLACK ROCK STUDIOS / DISNEY / NAMCO BANDAI
PS3 / XBOX 360 / PC
LENTE 2010

KANE & LYNCH

Als je in 2010 van plan bent om naar Sjanghai af te reizen, kun je maar beter haast maken, want binnenkort doen Kane & Lynch de wereldstad aan en dat betekent een spoor van lijken en rokende puinhopen. Jan vloog naar IO Interactive voor een hernieuwde kennismaking met de grootste assholes uit de game-industrie.

Het originele Kane & Lynch wist de verwachtingen niet waar te maken. Het spelen met twee eerste klas klootzakken sprak weliswaar tot de verbeelding, de intense shootouts waren bruut en spraakmakend, en ook de knipoog naar blockbuster actiefilms leverde memorabele missies op, maar daar tegenover stond een wankele besturing, tonnen bugs en een verhaal dat halverwege instortte als een kaartenhuis.



MULTIPLAYER & CO-OP

IO Interactive gaat deze keer all out met de multiplayer mogelijkheden. Zo is er offline en online co-op voor twee spelers, waarin de hele single-player campagne samen doorlopen kan worden (een speler als Lynch, de ander als Kane).
De Heist gamemode voor acht spelers co-op keert terug, naast een aantal nieuwe, nog niet nader uit de doeken gedane multiplayer modi. Binnenkort meer info hierover.

AFFAIRE

En dan was daar nog de beruchte Jeff Gerstmann affaire. De Gamespot journalist besprak op cynische wijze de game en deelde een 6/10 score uit. Eidos was laaiend, temeer omdat men bij datzelfde Gamespot een gigantische K & L reclamecampagne had ingekocht. Eidos beschuldigde Gerstmann ervan de game veel te kort te hebben gespeeld voor een goed oordeel (in de recensie werd inderdaad vooral over de eerste levels gerept), en als gevolg werd Gerstmann ontslagen. Aanhangers van de journalist claimden echter dat Gamespot om commerciële redenen door de knieën was gegaan, maar hoe dan ook: Gamespot en daarmee de Kane & Lynch game was besmeurd.

> **"DE GAMEPLAY LIJKT NOG INTENSER EN HEFTIGER TE WORDEN."**

Rasmus Poulsen, Art Director van Kane & Lynch 2 zei hierover desgevraagd: "De ophef naar aanleiding van de Gamespot affaire hebben we schouderophalend aan ons voorbij laten gaan. De inhoudelijke kritiek op de game niet. In alle eerlijkheid: veel kritiek was terecht. Maar we hebben onze rug gerecht en zijn keihard gaan werken aan een sequel waarin wèl alles tot in de puntjes zou zijn uitgewerkt met een besturing die zo strak is als een vioolsnaar. De personages waren en zijn ijzersterk, het zou eeuwig zonde zijn om de wereld van Kane & Lynch niet verder uit te diepen."
Gelukkig dacht Eidos er net zo over en gaf groen licht voor een vervolg, al zullen de 1,8 miljoen verkochte exemplaren (ondanks matige reviewscores) daar ongetwijfeld ook mee te maken hebben gehad.

GEEN PILLETJES SLIKKEN

Een van de grootste vernieuwingen in deel 2 is dat je deze keer niet als de ex-huurling Kane speelt maar als Lynch. Je kruipt dus in de huid van de opgefokte, doorgedraaide psychopaat die geen plan heeft maar ad hoc zich overal een weg doorheen knalt. Overigens hoef je als brute baardmans niet meer om de zoveel tijd


Sjezus, kijk eens naar die muur. Wat voor kogels gebruikt die gast!!!

H 2: DOG DAYS

JAN GEEFT PSYCHOPATEN EEN TWEEDE KANS

HITMAN 5?

Het is prijzenswaardig dat IO Interactive de laatste jaren nieuwe franchises heeft verkend (Mini Ninjas, Kane & Lynch). Tegelijkertijd hoop ik vurig dat de Denen nog altijd aan een nieuw deel in de Hitman serie werken. Het feit dat bepaalde verdiepingen van de studio streng verboden terrein waren, was wellicht een goed teken.



medicijnen te slikken en ook krijg je geen zenuwinzinkingen meer of iets dergelijks. Poulsen: "We hebben wel gestoeid met het idee, maar dat liep op niets uit. De game verzandde in een soort zombieshooter en dat past niet bij Kane & Lynch."
Wat wel gebleven is, is het voortdurende gescheld en geruzie tussen Lynch en Kane in het heetst van de strijd. Terwijl de kogels je om de oren vliegen, doen de 'fucks' en 'damned's' dat ook. Vloekend en tierend knallen de twee criminelen zich naar hun vrijheid, wetende dat ieder moment een nieuwe lading stront over hen wordt uitgekieperd.

LYNCH OF WAR

Vloog je als een soort van 'Renegade James Bond team' in deel 1 nog over de hele wereld, Dog Days speelt zich volledig af in Sjanghai, en dan met name de onderwereld, de morsige achterafsteegjes, de rokerige clubs, en andere plekken die het daglicht niet kunnen verdragen. Het contrast van klatergoud en hypermoderne wolkenkrabbers naast vismarkten, ranzige straatjes en smog zorgt voor een perfect decor dat helemaal past bij de keiharde, brute shootouts waar Kane & Lynch steeds weer opnieuw in belanden. Daarbij valt op dat de actie meer dan ooit in your face is. De camera zit er veel dichter op waardoor je personages veel duidelijker in beeld komen.

De twee worden voortdurend op de huid gezeten want zowel de onderwereld van Sjanghai als de lokale politie zoekt het duo. Dat betekent dat je als speler nauwelijks rust kent. Het ene moment eet je nog een noodle soepje in een restaurant, het volgende moment vliegen de kogels je om de oren en moet het meubilair het ontgelden.
Het is hierbij goed te zien dat zowel het richten als het coversysteem verbeterd is. Met je linkerpookje ga je in cover en de stick geeft aan naar welke coverpositie je kunt 'klikken', dan wel of je uit cover komt. Het is bijna een op een overgenomen uit Gears of War maar dat kun je de makers nauwelijks kwalijk nemen. Poulsen: "Epic heeft wat ons betreft de standaard hierin gezet dus waarom het wiel opnieuw uitvinden?"

CAMERAWERK

Een andere nieuwe feature is het zogenaamde "Down Not Dead". Wanneer Lynch geraakt wordt, zal hij op de grond vallen, kleurt het beeld rood en kantelt de camera van heel dichtbij (het voelt dan echt alsof je zelf kermend ligt te creperen van de pijn) richting je vijand. Vanuit die benarde, levensbedreigende positie kun je nog steeds wegkruipen en je guns leegknallen op je vijand. Lukt dit je, dan krijg je een mentale boost, kruip je weer overeind en kun je doorgaan waar je was gebleven. Sowieso is het camerawerk heel sterk. De actie vindt, ik herhaal mezelf maar dit is belangrijk om te benadrukken, echt van heel dichtbij plaats en als je rent, komt de actie in beeld via een soort "shakycam" effect. Neem daarbij de verschillende gruizige filters die over de beelden hangt, en je hebt een smerig, ongemakkelijk gevoel... net als de sfeer die de achterafsteegjes en morsige locaties bij je oproepen.
Op een gegeven moment vindt er een schietpartij plaats in een duistere sweatshop waar Chinese vrouwtjes spijkerbroeken in elkaar aan het naaien zijn. Dit soort controversiële settings zul je in weinig andere games tegenkomen, maar voor Kane & Lynch is het een onlosmakelijk onderdeel van de wereld waartoe ze tegen wil en dank veroordeeld zijn.







VERWACHTING

K & L 2 belooft opnieuw een unieke game te worden. Nu maar hopen dat de makers de tijd krijgen om alles tot in de puntjes te verzorgen. De psychopathische, brute gameplay lijkt in ieder geval nog intenser en heftiger te worden dan in deel 1. En een doorgedraaide Kane & Lynch in een stad als Sjanghai is natuurlijk een hemelse (of beter gezegd, helse) combinatie.

- + Speel als Lynch.
- + Online co-op.
- + Keiharde actie van dichtbij.
- + Sjanghai is perfect decor.
- − Gamecode was nog erg onstabiel.
- − Weinig bekend over andere nieuwe features.


JAN

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
PC / PS3 / XBOX 360
IO INTERACTIVE / BIG BEN INTERACT.
Q2 2010

HET JAAR VAN... DE PU REDACTIE

Het jaar 2009 zit er bijna op en dan is het natuurlijk weer... "lijstjestijd!" Zoals gebruikelijk blikken de PU-redacteuren eind december terug op de meest memorabele games en gebeurtenissen van het afgelopen jaar. Tien vragen, zeven redacteuren, zeven pagina's... enjoy!

HET JAAR 2009 VAN... JEROEN

WAT ZIJN JE DRIE BESTE GAMES?

1. BRÜTAL LEGEND
De meest vette metal game ooit gemaakt!
2. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
Die game is toch wel ontzettend dik hoor.
3. INFAMOUS
Beste comic / superhelden game ooit!



NOEM DRIE GAMES DIE JE TELEURSTELDEN?

1. ASSASSIN'S CREED II
Niet de hele game stelde me teleur, zeker niet. Maar wel het einde. Om met de woorden van Desmond te spreken: What. The. Fuck!
2. GRAN TURISMO PSP
Hoe kun je nu een career modus uit de game halen?
3. GUITAR HERO 5
Been there done that, got the T-Shirt.

DE DRIE MOOISTE MOMENTEN DIE JE IN EEN GAME BELEEFDE?

1. UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
Die hele trip! Fantastische beelden, heerlijke sfeer; het was alsof ik in een blockbuster film aan het spelen was.
2. BATMAN: ARKHAM ASYLUM
Het moment dat je door een haag van klappende bullies loopt en wanneer je bijna bij de deur bent, besluit je om ze toch in elkaar te slaan.
3. BAYONETTA
Het moment dat ik Bayonetta via de sushi-connectie in mijn bus zag liggen.



JE DRIE VETSTE TRIPS?

Trips? Ik ben dit jaar niet weg geweest! Goed, één keer naar Parijs, maar dat was voor een game waar ik niets over mag zeggen.
En ik was een keer in Breda, en in Rotterdam was ik ook nog... ik doe echt iets verkeerd!

NEPSTE TRIP VAN HET JAAR?

Die ene trip die niet doorging, toen weer wel, en uiteindelijk een reisje naar Breda werd.



GROOTSTE ERGERNIS VAN HET AFGELOPEN JAAR?

Maarten Blonk die maar PES bleef spelen en het nog leuk vond ook! Sterker nog, hij loopt er nog steeds constant over te lullen tegen iedereen, terwijl we dat helemaal niet willen horen.

VETSTE GOODIE DIT JAAR?

Modern Warfare 2 Prestige Edition!!!

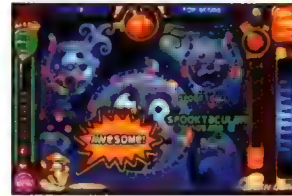


MET KERST SPEEL IK?

Hoogstwaarschijnlijk Buzz om kansloos te verliezen van mijn vriendin. Om vervolgens SingStar op te zetten en in een dronken bui besluiten dat ik best goed Abba liedjes kan zingen. Waarna ik gewoon naadloos overstap op een stevig potje Guitar Hero Metallica.

DE GAME DIE IK AFGELOPEN JAAR HET MEEST GESPEELD HEB?

Peggle op de iPhone. Gewoon effe lekker in de trein onderweg naar huis balletjes schieten.



DRIE CONSOLES DIE DE MEESTE UURTJES SPEELTIJD KREGEN?

PS3
De zwarte doos van Sony klokte de meeste uurtjes.
iPHONE
Dat ding zit toch in mijn zak en die spelletjes zijn heerlijk om even op te starten tijdens een treinreis.
PSPgo
Prettig om nu geen UMD's meer te hoeven wisselen. Gewoon God of War, Gran Turismo en Daxter op je harde schijf. Top!

BRIN

Wouter houdt heus wel van een potje multiplayer op z'n tijd, maar hij zou best z'n hele leven verder kunnen zonder ook nog maar één keer een door de headset brullende, Amerikaanse nageboorte van de consumptiemaatschappij te hoeven horen. Wat hij dan te zoeken heeft bij Splash Damage, een groep modders van weleer die met Wolfenstein: Enemy Territory en Quake Wars alleen nog maar MP-titels op hun naam hebben staan? Gewoon, effe kijken of ze met Brink ook wat anders kunnen...



Hopsa, voor de zoveelste keer dit jaar werd ik naar Londen geschopt. Maar dit keer lekker relaxt aan het eind van de middag met het vliegtuig. Eenmaal aangekomen effe anderhalf uur trailers gekeken in een bijzonder fancy hotelkamer om vervolgens te babbelen met de game director van Splash Damage, Richard Jolly, en diens CEO, Paul Wedgwood; een ideale voorbereiding op de volgende dag, wanneer we de kans zouden krijgen om even flink de schietijzers te laten ratelen in Brink. Een game waar ik overigens nog helemaal NADA van wist, hoewel ik het feit dat CEO Paul mij nadrukkelijk om m'n mening over Borderlands vroeg, achteraf gezien als een voorteken had kunnen beschouwen.

THE ARK; IN DE LUCHT OF OP HET WATER

Steven heeft vanaf de E3 2009 al een zeer aardige omschrijving gegeven van Brink, maar laat ik voor degenen die niet elke letter van de PU in hun fotografisch geheugen opslaan, even een korte samenvatting geven.

We spreken over een RPG/FPS in een science-fiction setting, zich afspelend op een enorme stad genaamd The Ark. Nou dacht ik in eerste instantie dat deze stad in de lucht zweefde, een beetje zoals Cloud City in Star Wars, maar overal lees ik nu dat die stad drijft op het water. Nou goed, zal wel aan mij liggen en het feit dat ik 'floating' meteen verbind met 'on air', want zo'n positief persoon ben ik nou eenmaal (kuch). Belangrijkste is dat de The Ark volledig afgesloten is van de rest van de wereld en dat er twee facties, Security en Resistance, op het randje (op de Brink) van oorlog met elkaar staan. Een rand waar je als speler natuurlijk DIK overheen gaat!

> "DIEP, VEELZIJDIG, VERSLAVEND EN EEN DIK FEEST MET JE MATEN."

Beide facties bieden elk een ander perspectief op het verhaal in de singleplayer, en dat betekent dus dat Splash Damage zich voor het eerst ook zwaar richt op een dikke eenmansbeleving. Ik heb het over een campaign compleet met cinematics, professionele voice-acting en personages die shit meemaken, getest worden, groeien en als een beter man uit het avontuur komen. Je weet wel, zoals een goed verhaal hoort te gaan.

Dit is deels natuurlijk wishful thinking, maar feit blijft dat er geïnvesteerd is in de singleplayer. Bovendien zagen de scènes die ik gezien heb er prima uit en misschien nog wel belangrijker; ze klonken goed!

MOOI ALLEGAARTJE

Omdat Splash Damage alleen maar ervaring heeft met multiplayer games en ze het singleplayer gedeelte van Brink toch zo vadsig als een malle willen maken, hebben ze luitjes van allerlei andere developers geript om hen te komen helpen. Zo werkte hun Creative Director, Richard Ham, ooit bij Lionhead aan Fable II, maar ook gasten die aan Killzone 2, Prince of Persia, Rogue Trooper, Heavenly Sword en Silent Hill 2 hebben gewerkt, doen nu hun ding voor Splash.

DICHTGEBRANDE BIPS

Brink is echter verre van een singleplayer only titel, hoewel alle online modes wel opgehangen zijn aan de missies die je in de campaign speelt. Wil je die shit echter met je







WOUTER ZIET EEN BETERE BORDERLANDS

DE STILO

De graphics van Brink komen in principe redelijk realistisch over en ook de omgevingen zijn behoorlijk geloofwaardig. Al knallend heb je dan ook best het gevoel een redelijk serieuze game te spelen… totdat er een cinematic begint en je de schier karikaturale smoelwerken van de characters ziet. Een apart stijltje dat ik persoonlijk een stuk beter trek dan bepaalde 'celshaded' of 'stilized' stijltjes. Ik noem verder geen namen…

maten co-op spelen of online tegen/met onbekenden, dan moet het switchen tussen de modi zo naadloos gaan als een dichtgebrande bips. Je neemt ook vrolijk je character, diens level, XP en foefjes mee en dat is prachtig want het customizen in Brink gaat aardig ver voor een FPS. Hoe meer XP je verdient, hoe meer shit zoals aanpassingen aan je wapens, outfits en perks je kunt scoren. Je (niet bestaande, maar geen laser- of plasma-) guns zijn bijvoorbeeld up te fucken met scopes, silencers, extra grote clips en dat soort ongein. Het aanpassen van je outfits is vooral bedoeld om je medespelers te laten zien hoe bad-ass je bent, en dus word je door online missies te doen vooral beloond met opvallende helmen, broeken en stukken armor. Die shit draait om status en om jezelf te onderscheiden van de rest, niet om stats, skills of buffs. Voor dat laatste heb je namelijk een apart perks-achtig systeem, waarmee je voor elke klasse die je kunt spelen (denk aan medic, engineer, etc.) speciale voordelen kunt unlocken die, niet geheel verbazend, veel weg hebben van het Modern Warfare idee.

Die classes zijn er trouwens niet voor Jack Shit in gemieterd, want omdat het completeren van een missie vaak een kwestie is van kleinere opdrachten uitvoeren, zal je vaak de skills van een engineer of een saboteur nodig hebben. Het klaren van een missie in Brink is namelijk nooit zo simpel als 'knal die andere gekken neer', een van de redenen waarom deze game wel eens kan gaan roeleren als een mafkees.


Aan die maskers herken je de slechteriken. Die zijn altijd bezig met dingen waar een luchtje aan zit.



Ik heb weleens gehoord over schouderbandjes maar deze creep slaat alles.

XP OLÉ OLÉ OLÉ

Ik speelde een missie zowel als een Security-dude als eentje van de Resistance, op een map die leek op een sloppenwijk gecombineerd met een containeropslagplaats.

Als Security val je deze crappy woonwijk binnen, vergezeld door een soort SWAT-robot, om te voorkomen dat de Resistance-knakkers een dikke raket lanceren. Als Resistance (I will say this only once!) moet je de politie-agent-achtige beveiligingsknakkers net zo lang tegenhouden tot je de raket de lucht in geknald hebt.

Dit levert niet alleen twee compleet verschillende missies op, ook zijn de sub-opdrachten, waarmee je extra XP kan verdienen en die je uiteindelijke doel versnellen en/of vergemakkelijken, totaal anders.

Als Security-saboteur moet je bijvoorbeeld een muur opblazen om de weg naar de raket te verkorten en als Resistance-engineer dien je op tactische plaatsen turrets te plaatsen om je tegenstander een paar vertragende kogels in de kont te schieten.

De opdrachten geven je niet alleen het bevredigende gevoel van XP dat in het laatje dropt, ook zorgen ze voor afwisseling in de singleplayer en ontzettend veel tactische mogelijkheden in de multiplayer, waardoor er op een map ontelbare kleine 'skirmishes' kunnen ontstaan. Natuurlijk is balans in maps en classes hiervoor verdomd belangrijk, maar gelukkig heeft Splash Damage op het gebied van online knallerij meer ervaring dan Jenna Jameson in het spreiden van haar welgevormde benen.

SMART IS NIET DOM

Nou is het gegeven van XP verdienen met tactische, veelzijdige shooter-missies zowel online als offline om daarmee je wapens en classes up te graden en je mannetje te customizen, al behoorlijk veelbelovend. Maar daar komt ook nog eens bij kijken dat het knallen heerlijk smooth verloopt met het SMART-(Smooth Movement Across Random Terrain) systeem dat veel lijkt op de manier waarop je je in Mirror's Edge voortbeweegt. Het betekent in ieder geval dat je nooit meer met je botte first-person kop achter een of ander kutbankje blijft hangen, zolang je maar de SMART-knop blijft indrukken.

De hele boel is verdomd ambitieus en de heren van Splash Damage hebben nog wel een tijdje nodig om hun kont eraf te tweaken en te poetsen voordat ze deze titel op de planken kunnen smijten. Tot zover lijkt Brink echter de FPS/RPG-hybride te worden die Borderlands beloofde te zijn: diep, veelzijdig, verslavend en een dik feest met je maten.



VERWACHTING

Splash Damage is van plan de ultieme singleplayer/multiplayer-RPG/FPS te maken en ik hoop dat ze zich niet verkeken hebben op alle developer-powerrr die het maken van zo'n titel vereist…

+ Schieten in first-person gaat zo soepel als een crimineel met het SMART-systeem.
+ Veelzijdige missies.
+ Offline, co-op, online, underline en aboveline; je noemt het, Brink heeft het.
+ Lekker XP verdienen en dan customizen als een gek.
- Splash Damage wil veel, ik hoop niet te veel…

WOUTER

BRINK
PS3 / XBOX 360 / PC
SPLASH DAMAGE / BETHESDA / NAMCO BANDAI
Q3 2010

JUST CAUSE 2

JEROEN BOEKT Z'N VAKANTIE NOG NIET

Voor Jurjen was Just Cause (1) een fijne vakantiebestemming; een mooi eiland waar je alles kon doen en laten. Jeroen keek of de nieuwe locatie, Panau, ook zo veel te bieden heeft.

Het is misschien gek, maar als ik een productmanager zijn game hoor aanprijzen met het argument dat z'n game zoveel procent groter is dan de concurrent, word ik argwanend. Dan denk ik: jij hebt iets te verbergen, jij zoekt naar compensatie. Dus toen ik te horen kreeg dat de map van Just Cause 38 procent groter is dan die van GTA IV, had ik zoiets van: oké, wat is er mis met die game...

GROTER

Op zich mag ik nog geen oordeel vellen over Just Cause 2, de game is immers nog lang niet klaar. Alle dingen waar ik mij nu aan stoorde, zoals wagens die niet onder controle te houden waren, slechte A.I... daar wordt natuurlijk nog flink aan gesleuteld.
Maar toch nog even over die 38 procent. Het is leuk hoor, dat het eiland Panau groter is dan Liberty City maar zorg er dan wel voor dat er iets te doen valt. Een open wereld game is één, maar als je er alleen maar een beetje kunt rondrijden, wordt het al snel een saaie bedoening. "Niet waar", volgens diezelfde productmanager, want er valt volgens hem heel wat ongein uit te halen op het tropische eiland...



Hoezo niet realistisch? Nog nooit een buitenboordwerktuigkundige gezien?



BINNEN HENGELEN

Als ik zeg dat de grappling hook je beste vriend is dan overdrijf ik niet, want je kunt er van alles mee. Zo kun je met behulp van die haak op het dak van een rijdende auto jumpen, waarna je de bestuurder een pak rammel kunt verkopen en de auto kan stelen.

> "HET IS GEINIG ALLEMAAL, MAAR BLINKT (NOG) NERGENS IN UIT."

Of je entert een helikopter, en met een beetje timing kun je op deze wijze zelfs een vliegtuig kapen.
Ook leuk is om tegenstanders vast te grijpen en met je hook binnen te hengelen, maar nog geiniger is het om vijanden aan een gasfles vast te maken, die fles daarna lek te schieten, waardoor het ding samen met je tegenstander de lucht in vliegt. Lachen!

LAST MINUTE

De gameplay van Just Cause 2 komt in feite neer op het kapot knallen van zoveel mogelijk dingen op de meest bizarre manieren. En dat is niet alleen leuk om te doen maar het levert ook nog eens geld en nieuwe missies op.
Het is een beetje alsof je Mercenaries speelt, maar dan nog meer over the top met nog meer mogelijkheden: totaal niet realistisch maar absoluut amusant.
En dat is het hele punt met Just Cause 2: het is geinig allemaal, maar het blinkt (nog) nergens in uit. Mijn reisadvies is dan ook om nog even te wachten met het boeken van deze vakantiebestemming; een last minute kan altijd nog.



GROOT EN LEEG

Ik hou van freeroaming games, maar dan wel games waarin iets te beleven valt, ook wanneer ik niet bezig ben met een missie. Dat aspect miste ik in Mercenaries and ook in het originele Just Cause.
Ook deel 2 lijkt een game met een grote wereld waarin (te) weinig te beleven valt. Natuurlijk is het tof om een vliegtuig te jatten en over het eiland te vliegen maar dan?
In de wereld van Grand Theft Auto gebeurt altijd wat en ook in Assassin's Creed valt genoeg te beleven wanneer je door de steden loopt. In Just Cause 2 draait het toch vooral om zoveel mogelijk shit opblazen en dan ligt verveling al snel op de loer.

VERWACHTING

Just Cause richt zich zó op de specifieke actie dat de details van het grote geheel worden vergeten. En juist met dit soort games draait het om de details, die je het idee moeten geven daar te zijn. Er is dan ook nog veel werk aan de winkel om de game tot een geloofwaardig geheel te smeden.

- + Over the top actie.
- + Vet grote wereld...
- − ... waar niets te beleven valt.
- − Enkele onderdelen zijn maar matig uitgewerkt.


JEROEN

JUST CAUSE 2
XBOX 360 / PS3 / PC
AVALANCHE STUDIOS / EIDOS / BIG BEN
Q2 2010

EA EUROPEAN WINTER

EA komt met zó'n enorme schijtlading aan titels dit jaar, dat ze gewoonweg zichzelf aan het beconcurreren zijn! Wouter ging voor ons naar de EA Showcase in London, daar waar zo'n beetje alle titels voor het komende jaar getoond werden, en laat weten of er naast grote kwantiteit ook sprake is van hoge kwaliteit.


WOUTER

04:30 Ken je dat, dat je wakker wordt als een manisch depressieve emo omdat het zó fucking vroeg is? "NEE!! De wereld is zo onrechtvaardig! Waarom? Waarom, toch?" Het was dat ik een leuke dag tegemoet ging, anders had ik ter plekke mijn polsen doorgesneden.

07:30 ZZOOOMMM mit dem vliegzeug.

11:00 Presentatietje, en ik wist wakker te blijven! Skate echter, die ook mee was op de trip, lag te ronken als een uitgeputte neushoorn. Saai was de presentatie echter niet, alleen een beetje standaard. Er waren wel leuke trailers te zien van onder andere Battlefield: Bad Company 2.

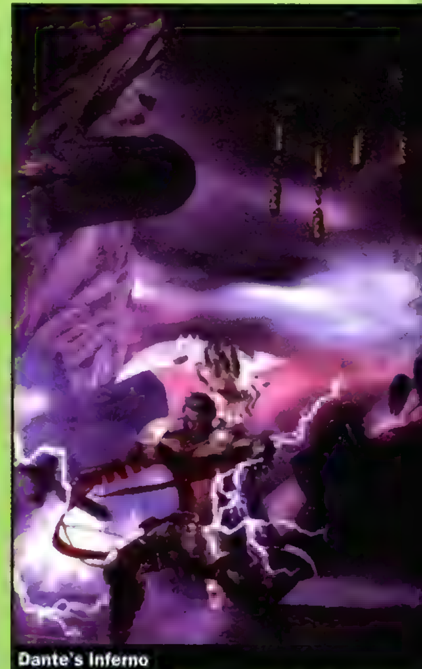
11:30 Effe wat potjes multiplayer om goed wakker te worden. Als eerste nam ik plaats achter de **Battlefield: Bad Company 2 multiplayer**, een fragfestijn dat verdomd veel lijkt op Modern Warfare, inclusief een soortgelijk perks-systeem. De ontzettend scherpe, realistische graphics zien eruit alsof je naar een oorlogsitem op het NOS-journaal zit te kijken.
Een groot verschil is natuurlijk het feit dat je in BC2 plaats kan nemen in tanks en dat je, nieuw in dit deel, een zogenaamde UAV (Unmanned Aerial Vehicle) op afstand kunt besturen. Met dit apparaat kun je, veilig bij een van je reeds veroverde punten, raketten afknallen als een dolle. Ik wist er in ieder geval heel wat kills mee te maken omdat het kleine ding simpelweg niet opvalt daar hoog in de lucht. Maar, als ik de UAV niet bestuurde, gold de gouden regel: Wouter leeft niet langer dan een paar seconden en is tachtig procent van de tijd bezig met van spawnpoint naar bottleneck te wandelen. Tja, wat kan ik zeggen, Modern Warfare is niet mijn game en dit dus ook niet.

12:00 De overgang van BC2 naar de multiplayer van **Army of Two: The 40th Day** was een flinke. Niet alleen namen de graphics in fletsheid toe en in gedetailleerdheid af, maar de snelheid van de actie en de besturing was ook totaal anders. Dit had als gevolg dat ook mijn gemiddelde levenscyclus een stuk langer was, aangezien ik heel wat geoefender ben in deze Gears of War-achtige speelstijl, met als grootste verschil dat cover zoeken in Army of Two 2 wat minder belangrijk is dan in Gears.
Ik was in ieder geval heerlijk aan het pwnen in een mode die at random verschillende soorten spelwijzen combineerde: een rondje waarin het de bedoeling is om als eerste het zwaar bepantserde lid van het andere team naar de tering te knallen (en dat kost wel een paar magazijntjes), gevolgd door een potje 'verdedig gevoelige apparatuur die de ander moet opblazen' (of andersom) en natuurlijk effe een capture the flag variant. Dit terwijl je je buddy goed in de gaten moet houden, want dat is waar Army of Two om draait: the love between two men... alleen dan niet op z'n Brokeback Mountains.


Army of Two: The 40th Day

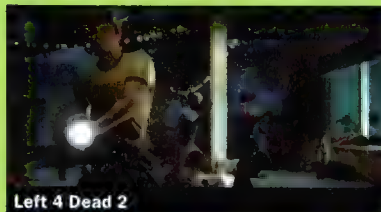
behalve dan dat we met andere personages speelden. Maar ik laat het graag aan Jan over om een genuanceerder oodeel te geven (zie pagina 56 en 57).

12:45 Beetje rondspacen en koffie drinken. Ving nog wat op van de tweede cirkel van de Hel in **Dante's Inferno**, genaamd Lust. Een van de eindbazen, of misschien wel de ultieme eindbaas, is Cleopatra; een enorm naakt wijf met dikke tieten waarvan de tepels openschuiven om zo nieuwe, kleinere chicks te spawnen. Uit de schaamstreken van deze dametjes kwamen dikke tentakels priemen, waardoor de cirkel z'n naam zeker eer aandoet. Freaky shit en ik vond het prima.


Dante's Inferno


Battlefield: Bad Company 2

12:25 Nog meer knallerij en nog meer meerspelerpret met **Left 4 Dead 2**. De Koning der Zombieknallers is terug met een vengeance en behalve dat het weer zo soepel speelt als een dolle, heb ik nog niet zoveel nieuws kunnen ontdekken tijdens mijn korte speelsessie,


Left 4 Dead 2

The Saboteur kwam over als een ietwat bezopen freeroamer die zich gedurende WOII afspeelt. Ik heb alleen gezien hoe de developer in

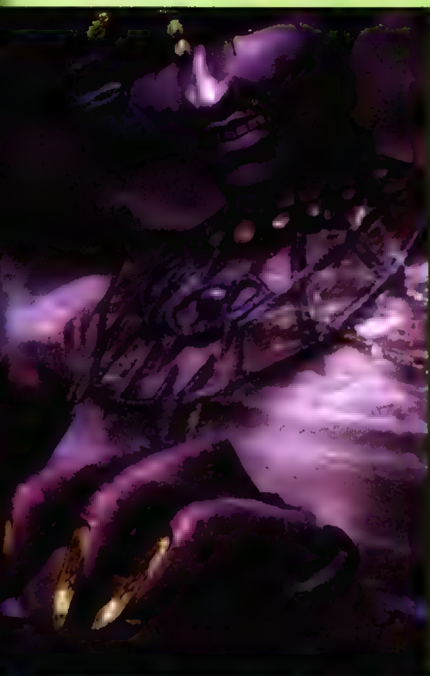

The Saboteur

SHOWCASE 2009

WOUTER ZOEKT NAAR PARELTJES

kwestie aantoonde wat er gebeurt als je steeds meer mayhem veroorzaakt in de stad en hoe de dan achter je aan komende Nazi's steeds heftigere wapens en materieel met zich meedragen, tot aan tanks en vlammenwerpers aan toe. Meer informatie vind je op pagina 48 en 49.

13:30 De **Battlefield: Bad Company 2** singleplayer presentatie begon met beelden van de campaign die er misschien wel twee keer zo indrukwekkend uitzagen als die van de multiplayer. We keken uit over een prachtig groen dal, inclusief omringende bergen. Tientallen meters onder je kon je al zien waar je je guns leeg zou gaan blaffen; zo'n militaire basis die we allemaal kennen, eentje die volstaat met ontplofbare vaatjes en grote tanks met brandbare shit erin.
De actie die volgde was ruig en overtuigend: wegfikkende mensen die schreeuwend uit ontploffende huizen kwamen stappen, knallerij



met een minibus vanuit een helikopter waardoor hele gebouwen weggevaagd werden en als grande finale een uiterst spectaculaire achtervolging met een vrachtwagen.
Wellicht vind je het jammer dat Bad Company een stuk serieuzer is geworden (ondanks dat dezelfde lui de hoofdrollen vertolken en ze af en toe nog wel een grap droppen) maar je zult het snel vergeten als je de messcherpe, rauwe en ultrarealistische actie onder ogen krijgt.

14:00 Over **Mass Effect 2** ben ik razend enthousiast geworden na twee demo's en een gesprek met BioWare-chief Ray Myzuka maar daarvoor lees je beter de preview op PU.nl.

15:00 De heren presentatiedudes van EA Sports' **MMA** begonnen hun show & tell met een lekkere aanval op UFC; hoe kon het ook anders? Want ja, die game moet zich beperken tot alleen die paar vechters die onder de Ultimate Fighting Championship vallen en zij kunnen de knokkers van ALLE bonden over de HELE wereld in MMA stoppen! Klonk overtuigend, ware het niet dat ze nog maar één bond en twee fighters konden bevestigen, respectievelijk Strikeforce, de enorme neger Brett Rogers en de scary Rus Fedor Emelianenko.
Skate wist nog wel even op slinkse wijze uit de knakkers te trekken dat ook de Nederlandse Demolition Man Alistair Overeem zijn opwachting zal maken, maar daarmee was de line-up koek voorlopig wel op.
De game zag er voor de rest wel behoorlijk vetjes uit en vooral details zoals de manier waarop je met low kicks iemand een lamme poot kan bezorgen, vulde de gaten op die UFC heeft achtergelaten. Hopelijk weten ze dit met alle gaten te doen...



Star Wars: The Old Republic

15:30 **Star Wars: The Old Republic** is een MMO die zowel grafisch als op het gebied van gameplay verdomd veel op World of Warcraft lijkt, alleen dan met véél meer gesproken tekst.
Een geslaagde MMO begint natuurlijk bij gebalanceerde classes en op de EA Showcase werden zowaar drie nieuwe aangekondigd. Te beginnen bij de Imperial Agent, de Republic tegenhanger van de Smuggler, het best te omschrijven als een silent assassin met fancy technologische snufjes.
En dan zijn er de Sith Inquisitor en Jedi Consular, beide classes die zich kunnen bedienen van de Force Powers.
Hopelijk herstelt dit de al bij voorbaat gedoemde balans in Old Republic een beetje, hoewel ik nog steeds lichte twijfels over de MMO heb, ondanks mijn voorliefde voor BioWare.

0:30 Eindelijk weer thuis en weer Dragon Age aan het spelen, nog zo'n topper van EA.



MMA



Battlefield: Bad Company 2

HET JAAR 2009 VAN... JAN

WAT ZIJN JE DRIE BESTE GAMES?



1. UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
De meest overrompelende, meest filmische en mooiste game van 2009!
2. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
Ondanks dat Infinity Ward voor de singleplayer inhoudelijk een aantal dubieuze en wat mij betreft onnodige keuzes maakt, heeft deze game me toch weer weggeblazen. En de multiplayer is natuurlijk goud!
3. ASSASSIN'S CREED II
Over het einde van het verhaal kun je je opwinden, maar qua gameplay en beleving bevestigt AC II zijn status als 'millionseller'.

DRIE GAMES DIE JE TELEURSTELDEN?

1. WOLFENSTEIN
Ik heb me er nog best wel mee vermaakt, maar dit was allesbehalve de grote terugkeer van de roemruchte franchise. Jammer, Wolfje had beter verdiend.
2. THE GODFATHER II
Het is pijnlijk om te zien dat EA helemaal verkeerd is omgesprongen met deze fantastische licentie.
3. WATCHMEN – THE END IS NIGH.
Dat de dikste film van het jaar niet om te zetten is naar een game, dat kon je op je vingers natellen, maar om er zo'n simpel, niet ter zake doend DLC spelletje van te maken?

DE DRIE MOOISTE MOMENTEN DIE JE IN EEN GAME BELEEFDE?

1. Intens genieten van de tussenfilmpjes en de oogstrelende locaties van Uncharted 2.
2. Minutenlang tijgeren in het gras in Operation Flashpoint: Dragon Rising zonder dat er een enkel kogelschot valt.
3. Het panisch inhakken met een machete op de Infected in Left 4 Dead 2.



JE DRIE VETSTE TRIPS?

1. Met stip op 1: de Sony trip een ruime maand voor de E3. Een week lang naar Los Angeles en Seattle om de complete PlayStation line-up van 2009 en begin 2010 te checken.
2. BioShock 2 trip naar San Francisco. De game wordt fantastisch, de stad is fantastisch en de hele organisatie was top (én ik werd geupgrade naar business class op de heenreis).
3. De E3. Een terugkeer naar de oude vorm was het nog niet helemaal maar men is op de goede weg. Na twee identiteitsloze beurzen was het dit jaar weer ouderwets genieten.

NEPSTE TRIP VAN HET JAAR?

Epic Mickey bekijken in Londen. De game was super, daar niet van, maar de taxirit van Londen Gatwick Airport naar ons hotel was een dodemansrit. De chauffeur reed als een maniak de meest onlogische route ooit, pakte meer dan honderd verkeersdrempels mee, waardoor mijn collega-journalisten en ik bijna moesten overgeven. Na 2/3 van de rit belde de chauffeur met de centrale dat zijn remmen het begonnen te begeven. Ik mag blij zijn dat ik nog leef.



GROOTSTE ERGERNIS VAN HET AFGELOPEN JAAR?

Het steeds later krijgen van review exemplaren en vervelende embargo's. Ik begrijp het wel, de belangen worden groter, er is heel veel geld mee gemoeid, maar wij willen de games graag op tijd spelen. We maken tenslotte nog steeds een maandblad. Dat betekent dat we steeds vaker games pas in de PU kunnen bespreken als de titels al in de winkels liggen. En dat zit me toch niet lekker...

VETSTE GOODIE DIT JAAR?

Dat moet de hele dikke Logitech gitaar zijn voor Guitar Hero. Moedertjelief, wat is dat ding vet! Al ben ik minstens net zo blij met mijn Assassin's Creed II figurine en die fantastische replica van Ezio's hidden blade. Waanzinnig gemaakt!



MET KERST SPEEL IK?

Brütal Legend, Mario & Luigi: Bowser's Inside Story en Modern Warfare 2 online. Voorts ga ik verder met Dragon Age: Origins. Als ik dan nog tijd over heb zie ik mezelf Uncharted 2 nog wel een keer opnieuw spelen.

DE GAME DIE IK AFGELOPEN JAAR HET MEEST GESPEELD HEB?

Dat is op de valreep Dragon Age: Origins, en ik heb die game nog niet eens uitgespeeld. Deze game is gi-fucking-gantisch! Ook verwacht ik dat Left 4 Dead 2 weer heel wat uurtjes op zal slurpen.



DRIE CONSOLES DIE DE MEESTE UURTJES SPEELTIJD KREGEN?

Xbox 360 / PlayStation 3 en PC. In willekeurige volgorde.

DARK VOID

WOUTER DOET 'T VERTICAAL

Twee jaar geleden op de E3 maakten we voor het eerst kennis met Dark Void, een game die op het eerste gezicht een clash van de films Independance Day en The Rocketeer leek. Maar op het tweede gezicht doet de game eerder denken aan een combinatie van Uncharted en Gears of War. Wouter bekeek of Dark Void ook nog een eigen gezicht heeft.



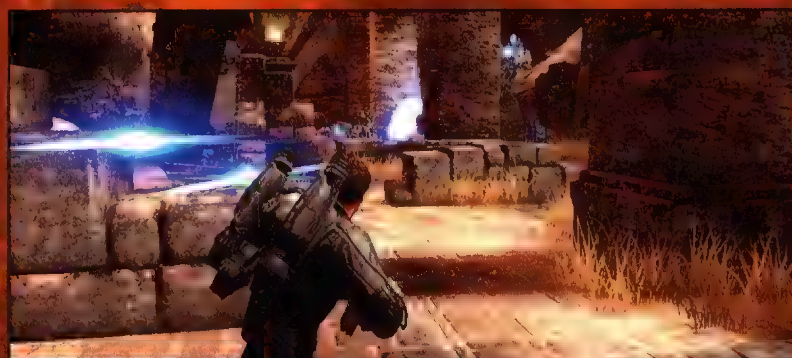
Het is de bedoeling dat de game me transporteert naar het jaar 1938, vlak voordat de Tweede Wereldoorlog losbarst en de Nazi's al aardig aan het rotzooien zijn daar in Mofrika. Maar aan veel meer dan aan het coole, vintage leren jack van hoofdpersoon Will zie je het jaartal van de setting niet af, want de game speelt op een tropisch eiland waar men niet bepaald in de greep is van de actualiteit.

"THE SKY IS HIER LETTERLIJK THE LIMIT."

Het eiland bevindt zich namelijk in de zogenaamde "Void", de plek waar iedereen belandt die verdwaald is in de gevreesde Bermuda Triangle. Jawel, ik heb het over alternatieve dimensies, dames en heren. Daar in de Void heeft men weinig te schaften met Nazi's, want ze hebben al problemen genoeg met de Watchers, mechanische aliens die verdomd veel lijken op de Geth uit Mass Effect. (Amerikaanse trailerstem) And that's where you come in...

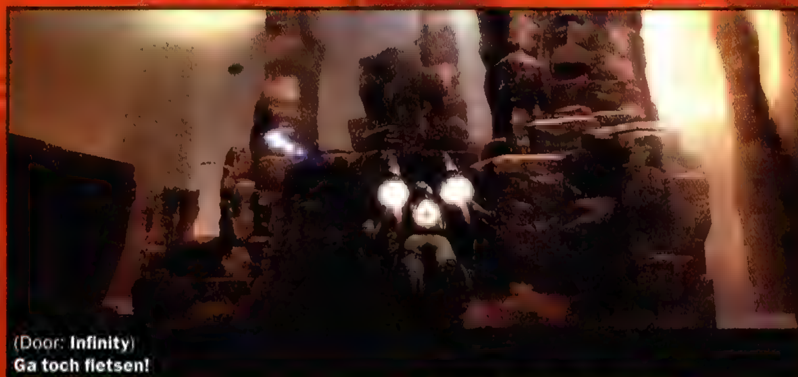
BIJNA GEARS, MAAR TOCH NIET

Twee dingen bevielen me meteen al toen ik Dark Void begon te spelen. Ten eerste zijn de cinematics behoorlijk stijlvol; een tikkeltje cartoony maar toch overtuigend, mede dankzij de goede gezichtsanimaties en prima voice-acting. Ook de muziek, die varieert van Indiana Jones-achtige avonturentunes tot aan vrolijke, klassieke deuntjes met elektronische, sci-fi geluidjes er doorheen gemixt, maakten me happy.
Maar toen de actie eenmaal begon, was ik al vrij rap een stuk minder enthousiast. Dark Void is in de eerste levels namelijk een vrij standaard third-person shooter met gameplay die veel wegheeft van die van Gears of War. Veel dekking zoeken dus, van de ene cover naar de andere gaan en zelfs blind schieten, alleen geen Active Reload en geen 'Lompe Mannen Koprollen'. Het feit dat de tegenstanders wel heel erg weinig bewegen en je enorm veel ammo op vrijwel stilstaande doelen moet knallen, zorgt er daarentegen voor dat de actie vijftien keer statischer is dan die in GoW. Gelukkig krijg je al snel je jetpack en komt de gimmick van de game om de hoek kijken...


(Door: **La Marree Noire**)
Niet iedereen gaat naar Griekenland voor de cultuur.

GO GO GIMMICKY

Vertical combat, dat is de peiler van Dark Void. Op gezette plaatsen zie je onderin je beeld dat je met een druk op het vierkantje (PS3) aan een plateau kunt hangen, waarna je recht de lucht inkijkt naar hoger gelegen plateaus. Daarachter schuifelen de Geth-achtige Watchers rond en als je ze neerknalt, flikkeren ze op je af... naar beneden dus.
Zo spring je met behulp van je jetpack al schietend van cover naar cover, mocht dat omhoog of naar beneden zijn. Maar eigenlijk worden de shootouts er weinig anders van, behalve dan dat je vijanden naar beneden denderen en je niet hoeft te lopen, omdat je met een druk op de knop naar het volgende plateau kan springen. Soms vergeet je het perspectiefverschil zelfs, want de gameplay verandert minimaal en je moet echt je best doen om zelf naar beneden te flikkeren, waardoor een extra spanningslaag ontbreekt.
Op dat moment stortte het kaartenhuis genaamd Dark Void voor mij totaal in elkaar en besefte ik plots ook dat de muziek best wel repetitief is en de graphics van dichtbij eigenlijk bijzonder lelijk zijn...


(Door: **Infinity**)
Ga toch fietsen!

WILLIAM "DRAKE" GREY

William Agustus Grey, de main character van Dark Void, lijkt wel style- en fashiontips van niemand minder dan Nathan Drake gehad te hebben, zo erg lijken die dudes op elkaar. En dat niet alleen, beide knakkers worden ook nog eens ingesproken door dezelfde stemacteur, namelijk Nolan North, zodat ze elkaars moeder nog zouden kunnen verwarren!



VERWACHTING

Dark Void is een third-person shooter die het moet hebben van de mogelijkheden die een jetpack in de mix moet kunnen bieden. The sky is dus letterlijk the limit, maar tot zover ben ik weinig onder de indruk van die fancy Vertical Combat.

+ Jetpack gameplay kan heel cool zijn.
+ Op het eerste gezicht behoorlijk stijlvol.
- Op het tweede gezicht niet meer.
- Vertical combat had soms net zo goed horizontaal kunnen zijn.


WOUTER

DARK VOID
XBOX 360 / PS3 / PC
AIRTIGHT GAMES / CAPCOM / BRIZAMILA
15 JANUARI 2010

SPLINTER CELL CONVICTION

JAN GENIET VAN EEN OPGEFOKTE SAM FISHER

Dat Ubisoft begin 2010 een keiharde, getergde Sam Fisher introduceert, is inmiddels wel bekend, maar dat de geheim agent zo bruut te werk gaat in Splinter Cell: Conviction, verraste zelfs Jan.



Tijdens mijn loopbaan bij de PU hebben een aantal gameseries een speciaal plekje in mijn hart verworven. Splinter Cell is zo'n serie die me van meet af aan heeft gegrepen en nooit heeft losgelaten. Splinter Cell: Chaos Theory is wat mij betreft de beste uit de serie en het lijkt erop dat Ubisoft met Conviction terugrijpt naar die game. Niet één op één wat spelelementen betreft, maar wel wat qua grimmigheid, hardheid en fantastische locaties.

JACK BAUER

We zien Sam als een getergde, getrainde killer, een wild briesend beest maar altijd gefocust. Niet zo vreemd, de missies die hij doet zijn deze keer zeer persoonlijk. Sam's dochter, Sarah, blijkt niet verongelukt (zoals gedacht werd in Double Agent) maar is vermoord. Het hoe en waarom, dat is waar Sam absoluut zal achterkomen, al moet hij de Berlijnse Muur herbouwen met lijken.
Een vroege E3 code toonde ons Sam in Malta, de nieuwe code toont Sam in Washington D.C. Daar infiltreert hij een afgelegen fabrieksterrein waar zich de nodige slechteriken ophouden.
Wie dacht dat de ondervragingstechniek een gimmick was (de scène in het toilet uit de E3 demo) heeft het mis, want ook in Washington ondervraagt Sam zijn slachtoffer op genadeloze wijze, waarbij je opnieuw allerlei voorwerpen in je directe omgeving kunt gebruiken. De boef in kwestie kun je bijvoorbeeld tegen een verroeste ijskast beuken, zijn hoofd door het raam van een pick-up truck rammen, met je leren laars een trap in z'n nek geven, zijn tanden tegen de bumper van diezelfde bolide poetsen en, oh hoogtepunt, een mes door de hand van de baddie stoten en 'm zo aan een boomstronk spiesen.
Jack Bauer is er niets bij. Alleen al om alle verschillende mogelijkheden uit te proberen, zullen gamers dit onderdeel meerdere keren overspelen.

AANVINKEN & OMLEGGEN

De ondervragingstechnieken zijn niet alleen keihard en bruut, ze leveren Sam ook de nodige info op om verder te komen in zijn missie. Info die filmisch op muren en gebouwen geprojecteerd wordt, als ware het credits aan het begin van een rolprent.
Is het brute ondervragen verplicht, de manier waarop je vervolgens je missies uitspeelt, is geheel aan jou. Stealth speelt nog steeds een belangrijke rol want door stealth kills te maken, verdien je tokens waarna je Mark & Execute kunt toepassen.
In het complex in kwestie wemelt het van de bad guys en dus zul je regelmatig mensen van achteren vastgrijpen, hem of haar vervolgens als menselijk schild gebruiken, en daarna drie reeds aangevinkte guards supersnel omleggen. Je schild heb je niet meer nodig en na een subtiele nekkrak (krrr) duik je over een omheining de schaduw weer in. Heerlijk.

SPEELSTIJL

Ook al is Sam meer op de Jack Bauer/Jason Bourne toer, hij beschikt nog steeds over gadgets. Zo heeft hij sonar goggles waarmee hij tijdelijk door muren kan gluren om zo de silhouetten van eventuele vijanden te spotten. Ook de sticky camera's en de EMP pulse granaten zijn weer van de partij.
De makers beloven dat Sam's arsenaal gaandeweg meer hightech en dodelijker wordt. En zit je even zonder ammo, geen probleem; voor het eerst kun je nu wapens van dode/bewusteloze tegenstanders oppikken en gebruiken.
Het ene wapen maakt meer lawaai dan het andere dus het gebruik hiervan hangt af van jouw speelstijl. Het moge duidelijk zijn dat ikzelf voor de meest stealthy aanpak ga, al zal ik net zo intens genieten van het keiharde en uitermate stijlvolle geweld dat voorbijkomt in deze herboren Splinter Cell.

"KEIHARD EN UITERMATE STIJLVOL GEWELD."



SPECIAL EDITION

Jawel, er komt een Limited Collectors Edition van Splinter Cell: Conviction. Deze zal het volgende bevatten. Exclusieve ingame content (denk aan speciale wapens en multiplayer skins), een 32 pagina's tellende comic die als missing link geldt tussen Double Agent en Conviction, een Sam Fisher figurine, een making off DVD en een code om Splinter Cell: Chaos Theory vanaf Xbox LIVE Arcade te downloaden. Hebben!


Die hebben zeker Belgisch vuurwerk. Dat moet je binnen afsteken.



Het duurt nog even voordat we Sam weer onder onze knoppen vinden, maar dan heb je ook wat. Sam Fisher is terug, bruter en more bad ass dan ooit te voren!

- + Executie moves.
- + Meedogenloze ondervragingen.
- + Mix van stealth en brute actie.
- − Nog niets bekend over multiplayer (behalve dat ie komt).


JAN

SPLINTER CELL: CONVICTION
PC / XBOX 360
UBISOFT
26 FEBRUARI 2010

SPLINTER CELL CONVICTION

DE CO-OP MODE

Het lange uitstellen en herontwikkelen van Splinter Cell: Conviction heeft een gigantisch groot voordeel met zich meegebracht: de game huisvest naast een veelbelovende singleplayer campagne (zie pagina hiernaast), een gloednieuwe coöperatieve mode die Jan nu al uitroept tot beste co-op van 2010. Lees snel verder en oordeel zelf...



De Splinter Cell serie heeft altijd al zijn nek uitgestoken op het gebied van co-op. In Chaos Theory schoof Ubisoft al een meesterlijke, op zichzelf staande co-op Story mode naar voren, naast de uitstekende singleplayer en Spies versus Mercenaries multiplayer spelmodi. Voor Splinter Cell: Conviction richt Ubisoft zich volledig op de coöperatieve gameplay voor twee spelers, en ik heb inmiddels al mogen zien dat de Frans-Canadese ontwikkelaar een boel lekkers voor ons in petto heeft.

> "SAM'S MOVES KOMEN IN CO-OP NOG BETER TOT HUN RECHT"

AMERIKAAN & RUS

Om te beginnen is daar een aparte, op zichzelf staande, verhaalgedreven co-op Story mode die tussen de vijf en zes uur duurt. Deze mode zal ook tussenfilmpjes en dialogen gaan bevatten, en voelt dus echt als een apart verhaal. Volgens de makers is dit een prequel op de gebeurtenissen in SC: Conviction (singleplayer). Het idee is dat er vier Russische EMP wapens gestolen zijn en dat Rusland en Amerika de handen ineen slaan om ze te vinden. Samen met Third Echelon en de Russische variant VORON sturen beide landen hun beste special agent naar Rusland om achter de wapens aan te gaan. De twee vertrouwen elkaar aanvankelijk niet, later groeit het onderlinge begrip en uiteindelijk worden ze zelfs vrienden. Een speler kruipt in de huid van Amerikaanse agent Archer, de tweede speelt als Kestrel, de Rus. Beiden hebben overeenkomstige moves, maar wel een iets ander uniform en uitrusting.

Het toffe is dat je alle moves die Sam in singleplayer tot zijn beschikking heeft, ook in de co-op Story mode kan doen. Dat betekent dat je dus dezelfde brute ondervragingen en nieuwe vaardigheden kan toepassen. Vooral Last Known Position krijgt een extra dimensie. De een lokt bewust een aantal guards uit de tent, terwijl de andere speler, verdekt opgesteld, de tegenstanders door het hoofd schiet.

ZES VIJANDEN TEGELIJK

Maar er is meer. Zo zijn er de mark & execute moves waarbij je tokens verdient door stealth kills te maken. Met deze tokens kun je zogezegd vijanden 'taggen' en dan overhoop knallen. In co-op mode kun je dus als duo zes vijanden ineens omleggen en ja, dat ziet er net zo onwaarschijnlijk cool uit als ik het nu opschrijf!

Erg te spreken ben ik voorts over de savior gameplay. Is je buddie geraakt, dan kan deze op de grond vallen maar nog steeds schieten in een soort van alles of niets poging. Jij kunt dan naar hem toesnellen en hem weer oplappen.

Nog bruter en toffer is 'chokehold': de vijand grijpt een van de spelers, maar die kan zich een beetje loswrikken zodat de andere speler net genoeg ruimte krijgt om de tegenstander een headshot te bezorgen. Bevrediging deluxe!



VIER CO-OP MODI

Uiteraard zijn er ook online modi in verschillende maps voor twee spelers. Deze modi vallen uiteen in de onderdelen **Hunter**, (samen alle A.I. vijanden uitschakelen) en **Last Stand**, een Survival mode die doet denken aan Horde uit Gears of War waarbij EMP wapens tegen golven vijanden verdedigd moeten worden. **Infiltration** is een cadeautje van Ubisoft aan de pure stealth fans; hier is het bedoeling alle A.I. vijanden uit te schakelen zonder dat er maar één enkel alarm afgaat.

Tot slot is er **Face Off**. Dit is de enige mode waarbij twee co-op spelers tegenover elkaar komen te staan, te midden van vijandelijke A.I. tegenstanders. Hier kunnen spelers elkaar als Spy versus Spy trachten uit de tent te lokken.

Al spelend verdien je perks waarmee je betere wapenupgrades, gadgets, uitrustingen en skins verdient.

VERWACHTING

De nieuwe co-op modes van SCC zijn opnieuw fantastisch om te spelen en gaan het coöperatieve spelelement naar een hoger niveau tillen. Als co-op shooters helemaal je ding zijn, dan mag je deze game alleen daarom al eigenlijk niet missen.

- \+ Sam's moves komen in co-op nog beter tot hun recht.
- \+ Eigen co-op Story mode.
- \+ Diverse aanvullende modes.
- − Gaat dit nu wel grootschalig aanslaan?


JAN

SPLINTER CELL: CONVICTION
PC / XBOX 360
UBISOFT
26 FEBRUARI 2010

FABLE III

JAN GELOOFT NOG STEEDS IN FABELTJES

Peter Molyneux was onlangs in Nederland naar aanleiding van het Game in the City festival. De grote man achter Fable was eregast, gaf presentaties en mocht bovendien een Dutch Game Award uitreiken. Jan bedacht zich geen moment, tufte naar Amersfoort en vroeg de beroemde kwebbelkous het hemd van het lijf.



Ik zal als een kind zo blij zijn wanneer Fable III eind 2010 het licht ziet (in alle eerlijkheid: als ie dat gaat halen, zou me dat verbazen). Het is geen groot geheim dat de Fable serie me nauw aan het hart ligt en ik sta te popelen om meer te verkennen van de wondere wereld van Albion.
Anderzijds ben ik wat terughoudend over de industrialisatie die plaatsvindt in mijn geliefde wereld. In deel 3 gaan we machinerie zien, stoomtechniek, tikkende klokken en roterende radars. De Victoriaanse tijd, de Napoleontische tijd zo je wilt, zal gemixt worden met de typische Britse manier van sprookjes vertellen. En ik ben een beetje bang dat daardoor de magie van de game wat op de achtergrond zal raken.

LESS IS MORE

Toch wist de Thief serie juist met zo'n combinatie van Middeleeuwen/Renaissance invloeden en stoomtechniek een unieke wereld neer te zetten, en zolang de basiswaarden van Fable bewaard blijven, biedt een nieuw tijdperk alleen maar meer mogelijkheden.
"Maar je moet oppassen dat je niet te veel in een game wil stoppen", stelt Molyneux. "Vroeger wilde ik altijd meer features. Tien jaar geleden zou ik bijvoorbeeld naast een hond in Fable II ook een schildpad, een aap en een koe in de game hebben gestopt. Het feit dat ik nu alleen een hond heb gebruikt, was voor mij al een hele stap (lacht).
In Fable III pas ik het Less Is More principe nog meer toe. We gaan een aantal fantastische nieuwe features introduceren maar ik ga niet tijdens het productieproces steeds weer opnieuw dingen erbij verzinnen. Beter vijf dingen die fantastisch werken dan twintig maar half".



FABLE GOES RTS?

Op dit moment zijn harde feiten over Fable III nog schaars maar pratend met Molyneux en het verschillende artwork besprekend, valt er genoeg info in te winnen over het derde deel.
Zo speelt de game zich vijftig jaar na Fable II af en kruipt de speler in de huid van de zoon of dochter van de held(in) uit het vorige deel.
De game zal grofweg uit twee delen bestaan. In de eerste helft werk je je op tot de uiteindelijke heerser van Albion. Dat betekent dat je de bestaande leider omver moet werpen, goedschiks of kwaadschiks. In het tweede deel van Fable III ben jij koning en zul je moeten beslissen over leven, dood en andere ingrijpende zaken.
Het tweede deel van de game lijkt de nodige sim-elementen te bevatten, waarbij je een oorlogsmachinerie op poten zet en relaties opbouwt met andere landen.
Sommige fans uitten op fora hun angst dat Fable III een RTS zal worden en dat zou gezien Lionhead Studios' verleden zo maar kunnen.





"DE MAGISCHE WERELD IS PISSED OMDAT ZE DOOR DE MECHANISATIE ZIJN VERDRONGEN."

Toch verwacht ik dat dit wel mee zal vallen. Er zullen zeker RTS- en sim-elementen in de game terugkeren, maar dat was in Fable II ook al het geval.

MORAAL

Magie wordt door de industrialisatie in Fable III sowieso létterlijk naar de achtergrond geschoven. Door de invoering van machines, stoomtechnieken, kanonnen en gekke voertuigen, zijn alle magische wezens namelijk diep de bossen van Albion in gevlucht. Waar je in Fable II maar even het bos in hoefde te lopen om fantasievolle wezens tegen te komen, zul je in dit derde deel pas na een veel langere reis oog in oog met magische beesten komen te staan... maar dan is het ook meteen vijf voor twaalf! De magische wereld is namelijk pissed omdat ze door de mechanisatie zijn verdrongen.

De tegenstelling mechanisatie vs magie zal ook ingebed zitten in het moraalsysteem van de game. Als heerser over Albion zul je keuzes moeten maken. Vernietig je de magie voorgoed, herstel je de oude wereld of probeer je beide werelden naast elkaar te laten leven?

Evil spelers zullen maling hebben aan de wegkwijnende magische wereld en als een Saruman zoveel mogelijk wapens creëren en gebied veroveren. Om als leider die keuzes te maken, zul je verschillende adviseurs om je heen moeten aanstellen om mee te overleggen, maar het is uiteindelijk aan jou wat te doen. Dat geldt eveneens voor banalere zaken als het straffen van misdadige onderdanen of het al dan niet helpen van burgers die door bandieten worden geterroriseerd. Aan jou de eer om mededogen of juist bruutheid te tonen. En, zoals bij ieder Fable game, zullen jouw keuzes invloed hebben op de wereld om je heen. ✪



PETER MOLYNEUX OVER NATAL



Peter Molyneux is niet alleen oprichter en hoofd van Lionhead Studios, hij is tevens creative director Microsoft Game Studios Europe. In praktijk betekent dit dat hij grotendeels verantwoordelijk is voor Project Natal. Ik confronteerde de loslippige Brit met een aantal uitspraken die momenteel de ronde doen over Natal. Molyneux was niet te beroerd om te reageren.

Stelling 1: Natal wordt een nieuwe mijlpaal in de game-industrie.
Molyneux: Absoluut. Ik vind dat oprecht. Stel je games voor waarbij personages je herkennen, met je kunnen communiceren en al spelende dingen van en over jou leren. Dat is dus precies wat je straks gaat zien in Milo & Kate. Natuurlijk is Milo een truc maar wel een hele goede truc die je de illusie geeft dat Milo daadwerkelijk leeft en reageert op jouw handelingen.
Stelling 2: Natal vraagt ontwikkelaars alles te vergeten wat ze weten over gamedesign en weer opnieuw te beginnen met nadenken over gaming.
Molyneux: Dat is grotendeels het geval. Als je nu binnen zou kijken bij Lionhead Studios zie je designers rondlopen als waren ze Frodo die bijkans op instorten staat door het dragen van The One Ring. Je ziet mensen verward en onwennig nieuwe dingen bedenken... om er vervolgens achter te komen dat ze niet werken met Natal, of om juist te ontdekken hoe fantastisch de nieuwe mogelijkheden zijn. We zijn opgegroeid met het spelen van games met een controller, terwijl die controller juist de grootste barrière vormt. Op het gebied van interactie met de speelwereld en de personages erin zal Natal een nieuwe tijd inluiden.
Stelling 3: Fable III gaat gebruik maken van Natal.
Molyneux: Eerst werd geschreven dat Fable III geen gebruik ging maken van Natal. Toen heb ik gezegd dat ik dat nooit heb beweerd, waarop werd geschreven dat Fable III wel gebruik zou gaan maken van Natal. Het enige dat ik heb gezegd is dat ik over beide projecten heel enthousiast ben en dat ik niets uitsluit.
Stelling 4: Natal is Microsoft's antwoord op de Wii.
Molyneux: Onzin! (geïrriteerd). Natal heeft niets met de Wii te maken. Weet je wat het grote verschil is tussen Wii en Natal? Knoppen. Begrijp me niet verkeerd, ik heb heel veel respect voor Nintendo en Wii Sports is briljant, maar noem mij tien andere games waarbij je toch weer niet dient terug te vallen op controllers met knoppen. Het feit dat je de meeste games ook nog steeds met traditionele controllers of zelfs de GameCube controller kunt spelen, onderstreept dit. Natal is controllerloos gamen, dat is een wereld van verschil.
Stelling 5: Natal gaat tussen de vijftig en tachtig dollar kosten, wordt november 2010 samen met veertien launchgames gelanceerd en er zullen vijf miljoen units beschikbaar zijn bij launch.



Molyneux: Ik denk dat degene die deze informatie naar buiten heeft gebracht, er wellicht niet eens zo ver naast zit (lacht).



REVIEWS

LOLLIES

Deze maand staat voor mij niet in het teken van Modern Warfare 2. Hoewel dat eigenlijk wel zo had moeten zijn, gezien de RUK-clan die we hier op de redactie in het leven hebben geroepen.
Wat ik de afgelopen maand dan wel heb lopen spelen? Bayonetta natuurlijk! Jongens wat een game, wat een dame en wat likt ze lekker aan die lollies zeg! Potverdikke.
Je hebt soms van die gamepersonages die overdreven hun spieren laten rollen of stoer hun sigaartje roken, maar Bayonetta doet dat niet. Dat hoeft ze ook niet, ze heeft immers een lekkere catsuit aan en ze likt lollies. En dat brilletje, dat brilletje... ik krijg het er spontaan weer warm van als ik er aan denk. Bayonetta. Mjam.
Weet je, ik heb haar zelfs als achtergrondje op mijn iPhone gezet. Daar moest de foto van mijn vriendin voor wijken, en ik kan je zeggen: het was de ruzie waard.
Dus, terwijl iedereen druk bezig was met het levelen in Modern Warfare 2 zat deze jongen te lekkerbekken achter zijn PS3, met de Japanse versie van Bayonetta. Mjam.

BALEN

Allereerst wil ik even mijn excuses maken aan onze abonnees die vorige maand de PU een week later hebben ontvangen. Dat was balen voor jullie natuurlijk. Maar ook voor ons, want we hadden onze reet er af gewerkt om het nummer op tijd bij de drukker te krijgen. Dat was uiteindelijk weer gelukt, maar als je dan hoort dat 'door een miscommunicatie met de verspreider' de abo's het blad zeven dagen later krijgen dan balen wij net zo hard als jullie, hoor. Anyway, hopelijk maakte het nummer zelf (een van de tofste van het jaar, vond ik zelf) het een beetje goed, maar het blijft lullig natuurlijk.
Toch is ook dit nummertje niet te versmaden, met een prachtige Backcover, zoals wij dat noemen, in de vorm van de sexy Bayonetta. Daarnaast een uitgebreide bespreking van met name de multiplayer van Modern Warfare 2, met medewerking van een van de beste MW-spelers van Nederland: good old Skate. En in deze laatste PU van 2009 vind je natuurlijk ook nog (cliché, maar het blijft leuk) een heleboel paginaatjes met kadertjes, lijstjes, overzichtjes en terugblikken op het afgelopen jaar.
Ik weet overigens zeker dat de abonnees deze maand hun PU'tje wel op tijd gekregen hebben, want als ik weer hoor dat er problemen zijn met de verspreiding, kom ik ze alle 35.000 persoonlijk bij jullie door de brievenbus douwen! Kan ik jullie meteen als eerste een Gelukkig Nieuwjaar wensen ☺.

TOPSCORE



Zelda was playing this. It feels strange, almost mystical.

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS
"HET NEUSJE VAN DE ZALM WAAR HET ACTION-ADVENTURES BETREFT."

BLAUWE MENSEN GAME

JAMES CAMERON'S AVATAR THE GAME
"SPEEL HET HOOGSTENS EEN BLAUWE MAANDAG."



ZOMBIEKNALLER VAN DE MAAND



LEFT 4 DEAD 2 "BETER, BRUTER, BLOEDERIGER."

ONZICHTBARE BEESTJES GAME

INVIZIMALS



"JE KUNT ZE ALLEEN ZIEN MET DE CAMERA VAN JE PSP."

THE LEGEND OF ZELDA:

Ken je Zelda? Natuurlijk ken je Zelda! Elke gamer kent Zelda. Haar invloedrijke debuut zette in 1986 het action-adventure genre stevig en definitief op de kaart, en sindsdien wordt elk hoofddeel in de Zelda-serie door de wereldwijde gamespers consistent hoog beoordeeld en door de vele liefhebbers hartstochtelijk bejubeld. Jurjen ging kijken of die gouden reputatie door het nieuwste deel weer werd waargemaakt.



De naam Zelda is genoeg om het hart van menig gepassioneerde en avontuurlijk ingestelde gamer te verwarmen. En dat terwijl Zelda als personage een nogal passief popje is, waar we eigenlijk maar weinig van weten.
Gedurende haar eerste avonturen deed ze weinig meer dan op haar rug liggen, wachtend tot manneke Link haar kwam redden.
In latere avonturen raakte ze het Doornroosje-imago enigszins kwijt door af en toe - meestal in vermomming - als handelend personage op te treden.

Maar telkens weer was het Link die in zijn eentje het werkelijke avontuur beleefde. Hij was de schakel tussen jou en het spel, de held in wiens groene kloffie je kroop om de demonen uit het land te jagen, de wereld te helen en de prinses te redden. Zelda was de naam van het doel en misschien ook wel het genre, maar weinig meer dan dat.



ANDERS

Is dit anders in Spirit Tracks? Nou... je begint dit avontuur wel anders, namelijk als leerling treinmachinist met een gek petje. Maar al snel na het halen van je diploma (uitgereikt door niemand minder dan prinses Zelda) krijg je je groene pakje weer aangemeten, wordt prinses Zelda ontvoerd en ben je onderweg naar de eerste van de kerkers die je moet voltooien om de orde in de wereld te herstellen. Dat is de ene kant van de zaak, de Zelda-formule waar zoveel mensen zoveel van houden, en die in dit avontuur dan ook niet mag ontbreken.
Maar er is ook een andere kant van de zaak. Want de dingen die je verzamelt zijn spoorrails, de orde die je herstelt is een spoorwegennetwerk dat een toren van energie voorziet, en dit keer ga je niet in je eentje op avontuur maar word je vergezeld door prinses Zelda.

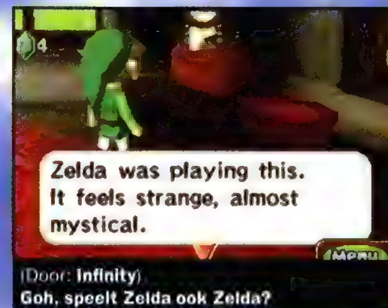
GHOST ZELDA

Ja, je leest het goed; prinses Zelda is ontvoerd maar ze zal je ook vergezellen. Dat lijkt met elkaar in tegenspraak tot je snapt hoe het zit: haar lichaam wordt ontvoerd, haar geest is je metgezel.
Ghost Zelda is veelvuldig te bewonderen in de verhalende tussenfilmpjes, en wil zich in de buitenwereld ook nog wel eens laten zien om je tips te geven of haar gevoelens ergens over te delen.
In de zes tempels (zo heten de eigenlijke 'dungeons' dit keer) houdt ze zich op de achtergrond, maar in de kerker-achtige etages van de Tower of Spirits steelt ze de show door een hele nieuwe manier van spelen te introduceren.
Daarover later meer, maar laten we nu eerst de structuur van het spel eens nader beschouwen. Die is namelijk ook anders dan anders.

BOUWEN

Die Tower of Spirits staat centraal in zowel het land als het spel. Vroeg in het avontuur wordt de toren in stukken gehakt en verdwijnen de Spirit Tracks, oftewel de spoorrails die de toren verbinden met de tempels die hem van energie voorzien. Aan jou de taak om de toren, etage voor etage, weer op te bouwen en van binnenuit te veroveren, waardoor nieuwe spoorrails verschijnen die leiden naar nieuwe landen met nieuwe tempels, dorpen en andere interessante locaties.
En zo bouw je dit keer niet alleen aan de levensmeter en inventaris van Link, maar ook aan de toren die hem uiteindelijk naar de confrontatie met de Demon King zal voeren. Tegelijkertijd groeit ook de bewegingsvrijheid die Link met zijn trein geniet in de zes landen van de verrassend forse wereld.

"DE MANIER WAAROP ZELDA WORDT NEERGEZET, IS ERG VERRASSEND EN GRAPPIG."



(Door: **Infinity**)
Goh, speelt Zelda ook Zelda?

TREIN

Tijdens je reizen met de trein kun je het ding versnellen, stoppen of achteruit laten rijden door met de stylus aan de hendel op het touchscreen te trekken. Als je het kanon hebt vrijgespeeld, kun je ook op je beeldscherm tikken om vijanden van het spoor te knallen.
Vaak moet je tijdens je reis anticiperen op de bewegingen van vijandige treinen en aan wissels trekken om botsingen te voorkomen. Soms moet je passagiers of speciale ladingen vervoeren, waarbij je moet oppassen niet te abrupt te remmen of moet je aan andere eisen voldoen.
Net als bij het reizen met de boot in de voorganger is niet elke reis even spannend. Soms is het zelfs een beetje saai, vooral als je naar een eerder bezochte locatie moet terugkeren. Gelukkig maken de pittoreske landschapjes waar je doorheen tuft veel goed: beter dan constant dat eindeloze blauwe water om je heen!



(Door: **Benn**)
Euhm... hoornwarmers?

SPIRIT TRACKS

VERWONDERING EN PUZZELPRET

Hoofddoel van je tienertoer is het bereiken van nieuwe tempels, waarin je wapens vindt die helpen de behoorlijk imposante eindbazen te verslaan of puzzels op te lossen. Naast nieuwe toepassingen van je vertrouwde boog en boemerang, staan gloednieuwe dingen als je zweep (waarmee je over afgronden kunt slingeren) en Sand Wand (waarmee je zand in steen kunt veranderen) weer garant voor volop verwondering en puzzelpret in kerkers die stuk voor stuk weer meesterlijk in elkaar steken.
En in tegenstelling tot de 'middelpuntkerker' in voorganger Phantom Hourglass, kenmerkt de Tower of Spirits zich niet door herhaling en frustratie, maar door fun en variatie. De tijdsdruk is dit keer wijselijk afgeschaft en je hoeft eerder voltooide etages niet nogmaals te doorlopen, waardoor alle ruimte ontstaat om zorgeloos te genieten van het prikkelende samenspel tussen Link en Ghost Zelda.





(Door: **B--T--B-8**)
Dood van Robert Enke bleek toch geen zelfmoord.

ONKWETSBARE KOLOS

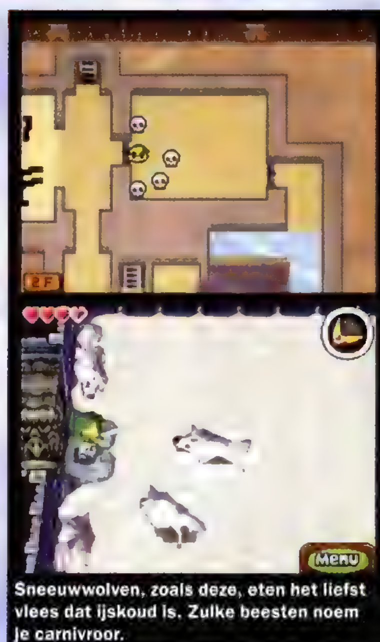
Als je op een etage drie Tears of Light hebt verzameld, kun je een patrouillerende Phantom in zijn rug raken om hem te bevriezen en hem ontvankelijk te maken voor de geest van Zelda.
Zo'n door Zelda bezeten Phantom (je herkent hem aan z'n roze oogjes) doet alles wat je wilt, zolang er maar geen muizen in de buurt zijn.
Je kunt lijnen op het touchscreen trekken om aan te geven welke weg de Phantom moet bewandelen of welke vijanden hij voor je in elkaar moet rossen. De onkwetsbare kolos kan je ook op zijn schild door de lava dragen, en zo zijn er wel meer geinige manieren om samenwerkend met Zelda/Phantom de hindernissen in de toren te passeren.
Terwijl je die mogelijkheden onderzoekt, ontdek je ook steeds meer over het personage Zelda, bijvoorbeeld dat dit prinsesje minder lief is dan je misschien zou denken.



(Door: **Choffie**)
k zei nog 'blazen niet inhaleren, anders ga je vliegende wijven zien'.

BITCH

Zelda is een bitch! Nou ja, niet helemaal natuurlijk, maar de manier waarop ze in deze game wordt neergezet, is wel erg verrassend en grappig.
Het idee dat de Demon King zich in haar geesteloze lichaam wil manifesteren vindt ze zo walgelijk dat het geen twijfel leidt waarom ze Link zo achter de broek zit om dit avontuur te voltooien: niet om het land te redden, maar om te voorkomen dat die demonenkoning gekke dingen met haar lichaam gaat doen!
Je gaat je spelenderwijs vanzelf verheugen op deze en andere inkijkjes in de geest van een van de bekendste maar tegelijk een van de meest mysterieuze personages in de geschiedenis van de videogames.
En bitch of niet: als je eenmaal de grandioze finale van het avontuur hebt bereikt, zal haar plek in je hart alleen maar warmer zijn geworden.



Sneeuwwolven, zoals deze, eten het liefst vlees dat ijskoud is. Zulke beesten noem je carnivroor.

JURJEN LEERT ZELDA KENNEN

ZIJSPOREN

Naast de dingen die je verplicht moet doen om het verhaal tot een goed einde te brengen, kun je ook flink wat tijd investeren in optionele opdrachten waarvoor je soms goed wordt beloond. Ga bijvoorbeeld op konijnenjacht, probeer van elke omgeving een stempel in je stempelboek te krijgen, of verzamel schatten die je bij goeie ouwe Linebeck kunt inleveren om je trein te pimpen. Vergeet ook niet om op verdachte locaties de Song of Discovery of andere melodietjes op je panfluit te blazen!



CONCLUSIE

De Zelda-serie is en blijft het neusje van de zalm waar het action-adventures betreft, dat wordt met dit avontuur wel weer bewezen. Of je nu door en door bekend bent met Zelda of dat dit je eerste kennismaking is met deze dame en alles waar ze voor staat: dit avontuur mag je gewoon niet missen.



JURJEN

SCORE **95**

Na zo'n zestien uur heb je het verhaal voltooid, waarna je nog wel vijf uur kunt rondzwerven om je verzamelingen compleet te krijgen. De multiplayer-stand is dit keer ook erg leuk!

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS
DS
NINTENDO
1 SPELER (4 MULTIPLAYERCARD)
OUT NOW

7



JAK & DAXTER: THE LOST FRONTIER

JAN VINDT HET DUO NIET IN TOPVORM

Het leukste duo van de PlayStation familie is terug van eigenlijk nooit helemaal weggeweest in een gloednieuw avontuur voor PSP en PlayStation 2. Jan vermaakte zich met de nieuwe Jak & Daxter maar miste tegelijkertijd de hand van de meester.

"IK HAD OP MEER GEHOOPT."



Of Naughty Dog ooit nog een Jak & Daxter voor de PlayStation 3 zal maken? Ik denk het wel. Als Ratchet & Clank het mogen, waarom Jak & Daxter dan niet; een duo dat ik altijd net even wat hoger inschaalde dan Ratchet & Clank. Vooral deel 2 en deel 3 op de PlayStation 2 zijn meesterwerken die hun tijd ver vooruit waren.
Ik zou dan ook willen pleiten voor een fonkelnieuwe Jak & Daxter in HD, want ondanks het feit dat ik me vermaakt heb met The Lost Frontier op de PSP, weet deze game niet het niveau te halen dat ik van een nieuw avontuur op de PS3 wèl verwacht.



DARK DAXTER

De gameplay van TLF valt grofweg uiteen in drie onderdelen: platformactie, dogfights met funky vliegtuigjes en beuken met Dark Daxter. Inderdaad, Daxter krijgt een donker alter ego en dat is net zo geforceerd als het klinkt, maar daarover later meer.

De platformactie is bijna old school vertrouwd en laat je met Jak springen, rennen, aan uitstekende palen slingeren, schakelaars omzetten en vijanden uitschakelen in kleurrijke, ietwat leeg ogende, omgevingen. Jak kan niet gebruik maken van zijn Dark Jak vaardigheden maar de nieuwe Eco powers zijn een fraai alternatief. Zo leer je teleporten, kun je pilaren laten verrijzen en explosieve orbs creëren die ontploffen als je erop knalt.
Al je nieuwe powers moet je gebruiken om puzzels op te lossen en vijanden te slim af te zijn en hier schittert TLF als vanouds. Al zeg ik er meteen bij dat de cameravoering niet optimaal is (je blijft die tweede analoge stick missen) en ik nogal eens onnodig in een ravijn met kolkende lava kukelde.

TORNADO

Dan zijn er de onderdelen met Dark Daxter. De oranje held op sokken valt namelijk met z'n snufferd in Dark Eco en verandert in een opgefokt stekelvarken. Ik vind dit niet de juiste keuze. Daxter's rol was altijd die van een irritante, maar aaibare sidekick die lucht en humor bracht in de serie, maar om hem nu tijdelijk te zien veranderen in een soort beukende stoomwals met brulstem... ik voel het niet.
Als Dark Daxter kun je Eco Balls smijten, middels je tornado moves door deuren rammen en spinnen oppakken en weggooien. De levels met Dark Daxter zijn in de minderheid en dat is maar goed ook.
Gelukkig is het vliegen in de Hellcat een stuk leuker. Deze dogfight onderdelen hebben duidelijk veel aandacht gekregen (zie kader) en voelen als een zelfstandig onderdeel in plaats van een, naar je zou denken, minigame.

VLEUGJE MAGIE

Jak & Daxter: The Lost Frontier weet bij tijd en wijlen de magie van de PlayStation 2 hoogtijdagen terug te brengen, maar weet tegelijkertijd te frustreren. Goed uitgewerkte onderdelen worden afgewisseld met mindere, en trial & error momenten maken het er niet altijd even leuk op, al is de typische Jak & Daxter sfeer ontegenzeggelijk overal aanwezig.

Ik had op meer gehoopt, maar heb wel degelijk opnieuw plezier beleefd aan het sympathieke tweetal.





AIRCOMBAT

Je kunt in totaal vijf verschillende vliegtuigen unlocken en ze upgraden met verschillende wapens en armor. De besturing in dit aircombat onderdeel is ook nog eens zeer goed uitgewerkt. Jammer is wel, dat het geheel nogal wat trial en error bevat en dat je soms vier, vijf keer complete scenes overnieuw moet spelen. Meer checkpoints was beter geweest!

CONCLUSIE

Waar eerder God of War: Chains of Olympus en Daxter wel de hoge kwaliteit van hun grote PlayStation broers op de handheld wisten door te trekken, laat The Lost Frontier toch meer steekjes vallen. Als de game goed op dreef is, dan vermaakt ie kostelijk maar overall had het spel wat meer peper en poetswerk kunnen gebruiken.


JAN

SCORE 76

Binnen acht uur uitgespeeld. Daarna kun je in de Hero mode proberen alsnog alle orbs en upgrades te verzamelen en alle sidequests te voltooien.

JAK & DAXTER: THE LOST FRONTIER
PSP / PS2
HIGH IMPACT GAMES / SONY
1 SPELER
OUT NOW

12



HET JAAR 2009 VAN... MAARTEN

WAT ZIJN JE DRIE BESTE GAMES?

1. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2!
De beste multiplayer voor de komende jaren.
2. UNCHARTED 2
Mooier dan dit bestaat niet.
3. KILLZONE 2
Zo intens heb ik het nog nooit meegemaakt. Bloed, modder, schreeuwen en knallen als een dwaas.



DRIE GAMES DIE JE TELEURSTELDEN?

1. GUITAR HERO 5
Zo hé! Ben ik effe helemaal klaar met muziekgames. En al helemaal met Guitar Hero! Er zit ongeveer net zoveel vernieuwing in als in Lingo.
2. PROTOTYPE
Ongelofelijk, wat is die game veel minder leuk dan InFamous.
3. PRO EVOLUTION SOCCER 2010
Ondanks dat ik het veel gespeeld heb, is het eigenlijk een slecht spel, helemaal vergeleken bij de concurrentie maar niet verder vertellen, hoor.

DE DRIE MOOISTE MOMENTEN DIE JE IN EEN GAME BELEEFDE?

1. THE BALLAD OF GAY TONY
Elke conversatie met Yusuf in de uitbreiding van GTA IV, The Ballad of Gay Tony. Hilarische shit! Ik heb zelden zo m'n ass eraf gelachen in een videogame.



2. STREET FIGHTER IV
Toen de eerste special moves over het scherm rolden, kreeg ik best even een fijn gevoel.
3. WORLD OF WARCRAFT
Het retesnel na de patch met m'n guildies behalen van de achievement van A Tribute to Mad Skill. Vette shit.

JE DRIE VETSTE TRIPS?



1. E3 2009. Flink gelachen met Jurjen, smerig zitten zuipen met Jurjen en toffe filmpjes gemaakt met Jurjen. En tussendoor heb ik nog wat vette games gecheckt, met Jurjen.
2. De dubbele trip naar Londen. Eerst voor Bethesda en aansluitend voor Activision om Modern Warfare 2 voor het eerst te checken. JJ en ik werden weggeblazen en de halve aardbol was jaloers op ons dat we die shit al gezien hadden. Maar door driehonderd embargo's mochten we er zelfs tegen de andere redacteuren niets over zeggen.
3. Ik heb in Thailand in het vetste hotel op Aarde geslapen met drie 40 inch televisies, twee slaapkamers, drie balkons en 74 vierkante meters suite. En dat op 53 hoog in hartje Bangkok... alleen was dat niet voor de PU.

NEPSTE TRIP VAN HET JAAR?

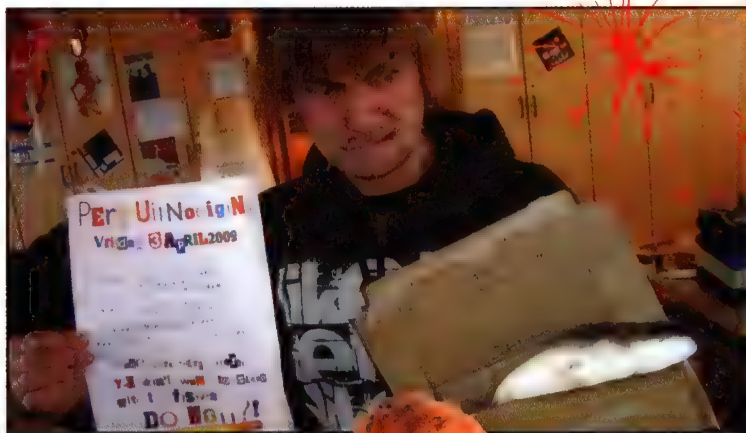
Sorry, maar vanwege mijn haat jegens de Oosterburen, moet ik hier de GamesCom Keulen invullen. Natuurlijk is samen met Wouter op een hotelkamer ook niet alles, maar dat is nog heilig vergeleken bij een paar dagen leven tussen het lelijkste volk, met de lelijkste taal ter wereld.

GROOTSTE ERGERNIS VAN HET AFGELOPEN JAAR?

Graddus. De ergste stagiair van de afgelopen eeuw. PES spelen kon ie wel, luisteren niet.
En ik ben onderhand ook wel klaar met het eeuwige gezeik tussen PS3 en Xbox 360! De ene helft van m'n maten speelt MW2 op de 360 en de andere helft op de PS3. Met andere woorden: zo komt m'n ranking natuurlijk nooit sky high!

VETSTE GOODIE DIT JAAR?

Veel trips het afgelopen jaar maar goodies, ho maar.
Ik kan me op wat T-shirts na niks cools herinneren.
Of je moet die rotte vis meetellen die ik kreeg voor The Godfather II.



MET KERST SPEEL IK?

Ik laat de komende maanden Modern Warfare in zowel m'n Xbox 360 als PS3 zitten. En als ik eindelijk m'n nieuwe game-pc heb gekocht, dan gaat daar ook MW2 in, en als ik tot rust wil komen, start ik WoW weer effetjes op.

DE GAME DIE IK HET AFGELOPEN JAAR HET MEEST GESPEELD HEB?

World of Warcraft. Er is geen enkele titel die in de buurt komt bij het aantal uur dat ik daar nog steeds in steek.



DE DRIE CONSOLES DIE DE MEESTE UURTJES SPEELTIJD KREGEN?

PS3
Alle series die ik download en zo'n beetje alle Blu-rays check ik daarop.
IPHONE
Real Football 2009: beste handheld footie ooit!
Texas Hold 'Em: poker is verslavende shit als je onderweg bent.
XBOX 360
Halo 3, L4D, MW1.

CALL OF DUTY MO

Eigenlijk moeten we blij zijn dat we Modern Warfare 2 te laat kregen om in het vorige nummer te reviewen. Het gaf ons namelijk de kans om uitgebreid met de multiplayer aan de slag te gaan en zo tot een beter en meer afgewogen oordeel te komen dan veel van de andere (online) media die meteen het web op gingen met hun review. JJ en Skate (een topper op CoD-gebied) stopten al hun vrije tijd in MW2's multiplayer, terwijl Jan nog even de singleplayer analyseerde.

"DE SINGLEPLAYER IS SPECTACULAIR MAAR WEL WAT OPPERVLAKKIG EN ERG KORT."

SINGLEPLAYER

Oké, MW2 draait om de multiplayer maar laten we toch maar beginnen met de singleplayer, want die mag natuurlijk niet zomaar genegeerd worden.
Zoals iedereen weet, was er al voor de launch veel te doen over deze mode. De game zou nogal gewelddadig zijn met het vliegveld level als "wansmakelijk" hoogtepunt.
Dat er zoveel heavy geweld in zit, is volgens ons echter simpel te verklaren. Om te voorkomen dat de gamers alleen maar de multiplayer zouden spelen, moest de singleplayer wel de nodige impact hebben. Gewoon een paar leveltjes knallen op een paar locaties had niet volstaan.

En dat is gelukt. De SP van MW2 is wederom een achtbaan van adrenaline waarbij je trommelvliezen en hartslag geen moment gespaard worden. Neerstortende helikopters, instortende gebouwen, beeldvullende explosies en denderende granaatinslagen spatten van het scherm af.

HET BEKENDE WERK

Ondanks al dat visuele geweld kunnen we toch niet van een unieke ervaring spreken. Begrijp ons niet verkeerd, de SP van MW2 is overweldigend en hadden wij voor geen goud willen missen, maar sommige onderdelen kwamen ons wel erg bekend voor.

Daarbij is de game meer scripted dan ooit! Vooral bij de eerste missies hadden we af en toe het gevoel (te) weinig zelf te doen en enkel mee te rennen met onze computergestuurde teammaten.
Ook zouden we het fijn vinden - na zoveel shooters - om nu eens niet een bepaalde plek op een installatie te zien oplichten als teken daar de explosieven te plaatsen, en een batterij RPG's waar je over struikelt op het moment dat een tank onschadelijk gemaakt moet worden, hebben we ook al honderd keer gezien.
Wat na het spelen van de SP slechts blijft hangen, zijn een aantal 'oh my god' momenten, waarvan sommige wèl bijgeschreven mogen worden in de annalen der computergames. Vooral het beruchte vliegveld level gaat nog vaak ter sprake komen als het summum van geweld in games.
Toch is de SP niet meer dan een opeenvolging van de ene na de andere overdonderende gevechtsituatie waarbij het wapenarsenaal en de stoet aan voertuigen de eigenlijke sterren van de game zijn. Een moment om te genieten van al die prachtige omgevingen, heb je echter niet. De kogels, bommen en granaten komen steeds van alle kanten.

AAN DE KORTE KANT

Het zijn allemaal kleine kritiekpuntjes op een verder prima singleplayer campagne die, eerlijk is eerlijk, wel aan de korte kant is. Een Half-Life 2 lengte hadden we niet verwacht, maar binnen zes, zeven uur kijk je naar de eindcredits. Hulde voor de rollercoaster ervaring die Infinity Ward ons voorschotelt, maar hij is wel ietwat oppervlakkig en vooral erg kort.
En dus kun je eigenlijk niet aan de indruk ontkomen dat ook de developer de SP als opwarmer voor de MP ziet, want daar word je wèl met klasse en innovatie geconfronteerd, zoals Skate en JJ verder in dit artikel zullen illustreren.



OEPS, VOLGENS M'N SCHERMPJE IS DE VIJAND NU WEL ERG DICHTBIJ..



EN KIJK UIT DAT JE GEEN BURGERS RAAKT, HÈ.

EN GEEN MILKSHAKES WANT DIE GEVEN OOK EEN ROTZOOI, HOOR.



DERN WARFARE 2

MULTIPLAYER



SKATE, JAN EN JJ GAAN UIT HUN DAK

Infinity Ward voedde ons in de maanden voor de release met allerhande info over de singleplayer en Spec Ops mode. Maar over de multiplayer bleef het stil. En dat is in retrospectief wel logisch. De MP is het hart van de game waarvoor miljoenen gamers allemaal hun eigen wensenpakket hadden. Wat IW vooraf ook zou melden, ze zouden het nooit goed doen, helemaal omdat je de hele MP en dus de context niet zag. Vandaar dat ook wij flink verrast waren toen we er eindelijk mee aan de slag konden.

De MP van MW2 is in look & feel echt 'anders' geworden dan die van deel 1. En dat leidde bij ons, maar ook bij jullie tot veel discussie. We nemen daarom de essentiële veranderingen met multiplay-beesten JJ & Skate door en kijken of de MP vergeleken met deel 1 beter of minder is geworden.

MAPS

JJ: Het eerste dat me opviel, was dat de maps groter zijn dan die van MW. En als free-for-all fan leverde me dat, zeker in het begin, veel doelloos geloop op. Ook zijn snipers meer dan voorheen in het voordeel en ik haat die campers. Oké, er zijn twee compacte maps (Rust, Scrapyard) die speciaal voor FFA zijn gemaakt, maar ik meen dat IW zich vooral op de teambased spelers heeft gericht, en dat vind ik jammer. Hoewel de maps grafisch mooier zijn en vol zitten met oogstrelende special effects zoals opspattend water, ontploffende wagens en dwarrelend papier, vind ik het soms wat rommelig ogen. Vooral op de Terminal en Karachi map heb ik lang moeite gehad de opponent goed te spotten en schrok ik me soms rot van een dwarrelend stuk papier of een spartelende kip. Ook speelt het gevecht zich in een aantal maps (Wasteland, Estate) ondanks de grootte vaak op één of twee locaties af. Dat was in MW anders. Desondanks valt de klasse van IW niet te ontkennen. De maps mogen dan groot zijn, ze zitten ook zeer doordacht in elkaar met respawnpunten die vaak (in ieder geval meer dan bij World at War) op de goede plekken zitten, goede campspots voor snipers, die echter ook goed bereikbaar zijn voor runners en knifers. Daarnaast ben ik zeer te spreken over het feit dat je nu niet alleen voor je en achter je moet kijken, maar meer dan ooit ook naar de lucht. En dat levert extra veel spanning op.

SKATE: De eerste dagen dat ik me op de MP stortte, had ik nog zoiets van 'what the fuck?' De maps zijn in vergelijking met MW zo groot en multilayered (veel hoogteverschillen en gebouwen met meerdere verdiepingen die met name voor schijterige snipers wel heel erg uitnodigen tot 'campen') dat ik het overzicht totaal kwijt was. En dat frustreerde me in het begin behoorlijk.

"DE MOGELIJKHEID OM PERKS TE UPGRADEN NAAR PRO IS MAGISTRAAL."

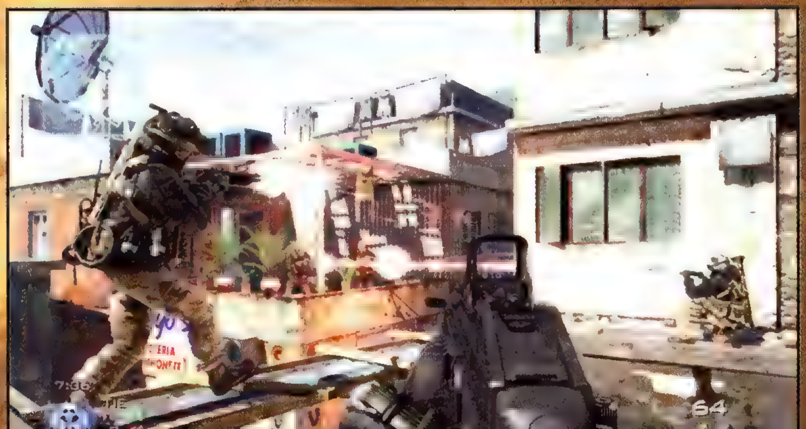
Nu ik de maps echter wat vaker gespeeld heb en steeds beter door krijg hoe ze in elkaar steken, zie ik steeds meer in hoe ingenieus ze ontworpen zijn. Tuurlijk, sommige maps krijgen wat vaker de 'vote to skip' behandeling dan andere (zo is Quarry niet bepaald een favoriet van me met Headquarters), maar bij het gros van de maps is het zo dat de uitdaging om ze te masteren (en dus elk hoekje en gaatje te leren kennen) extreem groot is.

WAPENS

JJ: Balen dat de M16A4 pas op level 40 te pakken is. En dat was mijn favo gun in MW (en ik denk van velen). En dus moest ik op zoek naar iets nieuws.

Ook zitten de wapens wat hoger in beeld waardoor ik moest wennen aan het mikken. Door de vele perks en accessoires die je op en aan je wapens kunt toevoegen, ben ik tevens bang dat ik meer dan een paar weken nodig heb om uit te vogelen wat nu het ideale wapen voor welke map is. Want wat een mogelijkheden heeft IW in de game gestopt!
En alles is ook uitstekend in balans zodat niemand echt een voordeel heeft met een bepaalde combi van perks en accessoires.
Het snipen vind ik wel iets te makkelijk, soms krijg je kills als je er naast knalt, maar dat zal wel te maken hebben met mijn haat voor die gasten. ››


Food fight!


Ik zou in zo'n krottenwijk nooit over een constructie lopen die van hetzelfde materiaal is gemaakt als de woningen daar. 'Zo stevig als een huis' zegt dan niet zoveel...






Ik speelde laatst met m'n headset op samen met een groepje Amerikanen. Ik riep steeds 'watch the guy on the upper tree' (van de trap, bedoelde ik). Dachten zij steeds dat er iemand in de boom zat.



›› *SKATE:* Nadat ook ik me over de teleurstelling van het niet meteen met de M16A4 en de AK-47 te kunnen knallen heen had gezet, leerde ik al vrij snel de charmes en kwaliteiten van de andere wapens kennen. Het zijn er weer lekker veel en sweet Jesus, er zitten echt een paar juweeltjes tussen die me het gemis van de eerdergenoemde wapens al snel deden vergeten in de fase dat ik ze nog niet unlocked had. De SCAR-H en de FAMAS (en in mindere mate de Akimbo wapens) zitten dan ook standaard in mijn klassen ingedeeld.

KILLSTREAKS

JJ: De nieuwe Killstreak geeft de speler de mogelijkheid om zelf te bepalen hoe hij deze reeks aan kills in elkaar zet. Waar je in MW gewoon het vaste rijtje bombardementen en helikopters afwerkte, is er nu een scala aan mogelijkheden die de streak tot zelfs 25 kills aaneen laat rijgen. Persoonlijk ben ik bang dat de Killstreak de pro's te veel van de n00bs gaat scheiden. Met name de gunner vanuit de helikopter of de AC 130 laat de game heel erg snel kantelen. Daardoor zag ik in de eerste weken veel matches waar een speler 25 kills had en de rest 7 en 8. Als middelmatige speler vind ik dat een beetje uit balans.
Wel leuk is dat de Care Package, die je kan oproepen bij 3 of 4 kills, je een random Killstreak geeft. Handig ook dat je die kunt stelen.

SKATE: Kijk JJ, dat is nou het nadeel van niet met een vaste kliek mensen samenspelen. Doe je dat namelijk wel, dan kun je de verscheidene Killstreaks op elkaar afstemmen. Niet allemaal hetzelfde type streaks instellen, maar ervoor zorgen dat je met z'n zessen een zo breed mogelijk arsenaal aan streaks hebt.
En met die grote verschillen in de kills valt het reuze mee. Gewoon een kwestie van twee man uit je team launchers als secondary weapons mee laten zeulen. Knal je die choppers of Harriers zo uit de lucht.

PERKS

JJ: Op het eerste gezicht zijn er minder perks. Er zijn er in ieder geval veel verdwenen zoals de gewraakte Juggernaut. Maar dat is niet erg. Het is meer dan ooit lastig te kiezen welke van de drie perks je gaat gebruiken, helemaal omdat je een perk ook kunt upgraden tot een pro perk.
IW toont hier wederom aan dat ze als geen ander weten hoe je een MP interessant kunt houden. Ik bleef maar door en doorgaan omdat ik van alles de pro perk wilde hebben. En voor alle combi's valt wat te zeggen. Briljant gedaan.

SKATE: De balans in de vernieuwde perks is perfect. Nooit heb je met de combinatie van drie verschillende perks een groot voordeel ten opzichte van je tegenstander.
Een van mijn persoonlijke favorieten is toch wel de Bling perk, waarmee je twee verschillende attachements (bijvoorbeeld de silencer plus een scope) op je wapen kunt plaatsen. Iets wat ik in MW miste.
En inderdaad, de mogelijkheid om perks te upgraden naar pro is in een woord magistraal.



JJ

FAVO MODE:
Free for All, Team Deathmatch
FAVO MAP:
Karachi, Invasion, Highrise
MEEST GEHATE MAP:
Derail en Estate (sniper heaven)
FAVO PRIMAIRE WAPEN:
FAMAS
FAVO SECUNDAIRE WAPEN:
SPAS 12, Thumper en UMP 45
FAVO ATTACHEMENT OP WAPEN (MET BLING PRO):
Red Dot en FMJ
FAVO PERKS:
Bling Pro, Stopping Power Pro & Steady Aim Pro

SKATE

FAVO MODE:
Headquarters Pro
FAVO MAP:
Terminal
MEEST GEHATE MAP:
Derail
FAVO PRIMAIRE WAPEN:
FAMAS, M16A4 en de SCAR-H
FAVO SECUNDAIRE WAPEN:
Stinger
FAVO ATTACHMENT OP WAPEN (MET BLING PRO):
Holographic Sight en FMJ
FAVO PERKS:
Bling Pro, Hardline Pro en Scrambler Pro

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE: REFLEX

Onder het mom van 'beter laat dan nooit' is de eerste Modern Warfare sinds een maandje ook verkrijgbaar voor de Wii. Nog even voor alle zekerheid: dit is dus geen variant op Modern Warfare 2, maar een port van het eerste deel, dat in 2007 al voor de HD-consoles verscheen.

Heb je de game al op een van de HD-consoles gespeeld? Dan kun je de Wii-versie negeren. Want het effect van een game als Modern Warfare, alsof de oorlog werkelijk je huiskamer binnenkomt, is voor een groot deel toe te schrijven aan de overweldigende en aangrijpende beelden die aan je ogen voorbijtrekken. En zoals je al had geraden, is de beeldkwaliteit in de Wii-versie beduidend minder.
Heb je de game nog niet op de HD-consoles gespeeld, bijvoorbeeld omdat je alleen een Wii-systeem bezit, dan moet je als liefhebber van interactief oorlogsgeweld deze game absoluut in huis halen.



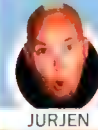
DE BESTE

Dat de resolutie minder hoog is, de rookwolken wat kleiner en kunstmatiger ogen en de framerate af en toe een steekje laat vallen, ach; het doet wel wát maar zeker niet álles af aan het speelplezier. Want verder is alles wat de HD-versies zo geweldig maakte aanwezig, inclusief alle heftige en gevarieerde actie, zenuwslopende scenario's en goed werkende multiplayer-ondersteuning.
Tel daarbij de uitstekend werkende, eventueel aanpasbare aanwijsbesturing en een geinige co-op stand, en je zou zelfs kunnen stellen dat er enige compensatie is voor het gebrek aan HD-kwaliteit.



CONCLUSIE

Als je kunt kiezen moet je deze game gewoon op de Xbox 360 of PS3 spelen, maar dat neemt niet weg dat dit de beste FPS is die je op de Wii kunt spelen.



JURJEN

SCORE **84**

Singleplayer: een uurtje of negen. Multiplayer: tientallen uren.

CALL OF DUTY 4:
MODERN WARFARE: REFLEX
Wii
ACTIVISION
1 SPELER / ONLINE 32
OUT NOW

16

SPECIAL OPS

De kakelverse co-op mode die het originele Modern Warfare ontbeerde, schittert in deel 2. Je kunt de 23 missies op drie moeilijkheidsniveaus in Spec Ops alleen spelen of, en dat is veel leuker, met een maat. Spec Ops biedt de hoogtepunten uit de singleplayer, aangevuld met unieke opdrachten en nieuwe locaties en is ideaal om te trainen in wapenbeheersing en het snel bewegen en reageren. Doel is steevast zo rap mogelijk een level te 'clearen' van de vijand. Daarnaast kun je een aantal missies uit Call of Duty 4 nu in co-op mode spelen waaronder de befaamde AC-130 missie (we've got a runner) en de übercoole snipermissie in Chernobyl. Een absolute aanwinst waar bij ons al vele uurtjes in zijn gegaan.

DEATH STREAKS

JJ: Die Death Streaks zijn nu al gehaat door velen, vooral door de pro's die vinden dat het een knieval is voor de n00b. Maar persoonlijk vind ik het slim, misschien zelfs wel briljant. Ik ben geen super speler zoals Skate en kan dankzij deze mode van de pro's leren (Copycat!) zoals welke wapens ze gebruiken, wat ze er opzetten en welke perks ze gebruiken.

SKATE: Naast de Martyrdom en Final Stand Death Streaks, zijn er nu dus ook de Copycat en Painkiller (een soort van tijdelijke Juggernaut) Death Streaks. Een leuke toevoeging die ik in de toekomst overigens zo min mogelijk hoop toe te hoeven passen. Ik ga nu nog regelmatig dood, maar hoop dat op zeer korte termijn tot een minimum te beperken.

CUSTOMIZATION

JJ: Op zich ben ik geen man van de opsmuk. Ik doe bijvoorbeeld niets met mijn Avatar op Xbox Live. Desondanks vind ik de 'persoonlijke opsmuk' die IW in de game heeft gedaan erg sterk. Het geeft je iets eigens en tevens meer voldoening als je goed bent, want jouw eigen gemaakte tag zien staan als je een belangrijke kill hebt gemaakt, is gewoon kicken.
Helemaal spot on zit IW met de slow motion van de beslissende kill. Als jij die gemaakt hebt, tja, de onderbroek wordt nog net niet nat...

SKATE: Ook ik besteed nauwelijks aandacht aan de customization opties, al kan ik me goed voorstellen dat een hoop mensen hier helemaal los mee zullen gaan. Doe mij maar gewoon de Nederlandse vlag (zodat die irritante Fransen en Amerikanen weten dat ze zojuist gekilled zijn door een Dutchie) en de kop van een tof soldaatje die samen met mijn naam in beeld verschijnt en ik ben tevreden. Aan het eind van de rit zijn het immers toch je rank en het aantal kills dat je maakt die het beste laten zien hoe goed je bent.

PC COMMUNITY PISSED

Dat PC gamers niet meer prioriteit nummer 1 zijn voor Infinity Ward is duidelijk. De console versies van hun titels verkopen vele malen beter (miljoenen tegenover honderdduizenden) en bovendien tiert op de PC piraterij welig zoals men merkte bij de release van Modern Warfare (1).
Desondanks blijft Infinity Ward trouw haar games voor het Windows platform uitbrengen. Toch is de PC gemeenschap boos, of beter gezegd, ziedend. Waarom? Omdat ze bij de multiplayer 'opgescheept' zitten met matchmaking in plaats van dedicated servers. En dat is bij veel PC gamers in het verkeerde keelgat geschoten.
Op zich is de frustratie te begrijpen. PC gamers moeten het al doen zonder de Prestige Edition en nu krijgen ze ook nog de console manier van online potjes toegeschoven. Het betekent namelijk dat clans niet langer zelf hun servers kunnen opzetten en dus geen Mods en eigen maps kunnen draaien. Een ander euvel van het niet meer kiezen van je eigen server (bij jou in de buurt) is de vertraging die kan optreden. In theorie kun je als Europeaan op een Amerikaanse server geplaatst worden door matchmaking.
Veel fanatieke clans zijn dan ook not amused en er is zelfs al een petitie opgestart om alsnog dedicated servers beschikbaar te stellen voor CoD: MW 2. Op het moment van schrijven hadden meer dan 230.000 gamers zich aangemeld op: www.petitiononline.com/mod_perl/signed.cgi?dedis4mw.

CONCLUSIE

Modern Warfare 2 is niet de beste game van het jaar. Maar we begrijpen volledig dat zeven miljoen mensen het spel binnen een week na de launch al hadden gekocht. De singleplayer mag dan niet überspectaculair zijn, de briljante Spec Ops en multiplayer vergoedt alles.



JJ, JAN EN SKATE

SCORE **94**

De singleplayer speel je in een uurtje of zes uit maar het draait natuurlijk allemaal om de multiplayer en die boeit maanden, zo niet langer.

CALL OF DUTY:
MODERN WARFARE 2
XBOX 360 / PS3 / PC
INFINITY WARD /
ACTIVISION BLIZZARD
ONLINE: MAX 18
OUT NOW

18

THE SABO

Het Parijs ten tijde van de Tweede Wereldoorlog omgetoverd tot een grote open spelwereld, gevuld met nazi's en een verscheidenheid aan gameplay elementen... dat klinkt op zich veelbelovend. Steven stapte enthousiast in de schoenen van de Ierse verzetsheld Sean Devlin maar trof helaas wel erg veel slordigheden aan.

Om je een goed beeld te geven van de verschillende gameplay elementen achter The Saboteur is het wat mij betreft het handigst om een vergelijking te maken met genregenoot GTA, dat min of meer als blauwdruk voor deze game gezien mag worden. In grote lijnen zou ik zeggen dat je het overgrote deel van de tijd bezig bent met knallen, rammen, klauteren of racen. Zo nu en dan moet er wat rondgeslopen worden of ben je aan het kletsen met een uiteenlopende mix aan personages, maar echt nieuwe elementen binnen het sandbox genre worden niet betreden. De setting maakt het gebrek aan originaliteit wat betreft de gameplay echter deels goed. Nu wordt de Tweede Wereldoorlog natuurlijk veel vaker gebruikt als achtergrond voor het nodige schiet- en actiegeweld, maar The Saboteur kent een subtiele strip-achtige vibe die mij meer aanspreekt dan een poging de oorlog zo realistisch mogelijk in beeld te brengen. Parijs wordt sfeervol in beeld gebracht en de vele slingerende steegjes zijn een geschikte locatie om nazi's te besluipen.

"IK HEB DE SPELWERELD NOOIT ECHT SERIEUS KUNNEN NEMEN."


Geen idee wat die gast nou precies aan het doen is, maar het heeft alles weg van... sabotage!!!

Op bepaalde momenten wordt er ook bewust zuinig met kleuren omgesprongen, en is het beeld los van een drietal kleuren overwegend zwart/wit, hetgeen een stijlvol resultaat oplevert.

TEKORTKOMINGEN

Let wel; ook al slaagt The Saboteur er in een leuke sfeer neer te zetten, grafisch weet de game allerminst te imponeren en schiet het op technisch gebied jammerlijk tekort vergeleken met de vele toppers die recentelijk zijn verschenen.
Een technisch mankement dat ook zijn weerslag heeft op de gameplay, zijn de ongelukkige animaties. Rondlopen en rennen met Sean is een beetje een stroeve en weinig nauwkeurige aangelegenheid. Naast dat de rommelige animaties er niet zo netjes uitzien, wordt het uitlijnen van jouw trappen en stoten, en het navigeren langs obstakels, er ook niet makkelijker op. De actie loopt niet stuk op deze slordigheid, maar het maakt het rennen door smalle steegjes en het neermeppen van vijanden er wel minder aangenaam op.
Hetzelfde kan gezegd worden van de klim- en raceonderdelen. Als je in de stijl van Assassin's Creed langs een gebouw omhoog klautert, is het een kwestie van simpelweg omhoog duwen op de analoge stick en een

ZWARTE MARKT

Omdat het economisch natuurlijk een rommeltje was ten tijde van de oorlog, moet Sean creatief te werk gaan om wapens en voertuigen te bemachtigen. Tijdens je missies kom je gelukkig veel smokkelwaar tegen die je op de zwarte markt kunt omruilen voor waardevolle toevoegingen aan jouw arsenaal of garage. Veelal gebruik je drank als ruilmiddel.






Zeppelins werden vanwege hun vorm ook wel luchtsigaren genoemd. Maar het was desondanks niet gebruikelijk dat je er de brand instak.

TEUR



STEVEN VINDT HET ONGELOOFWAARDIG

RIP PANDEMIC STUDIOS
Pandemic Studios, dat naast The Saboteur tevens verantwoordelijk is voor games als Full Spectrum Warrior en de Mercenaries- en Star Wars Battlefront-series, heeft recentelijk zijn deuren gesloten. The Saboteur is dus officieel hun laatste werk, aangezien de derde Mercenaries game door een andere studio zal worden afgemaakt.
Na een kleine tien jaar zelfstandig te hebben geopereerd, werd de studio in 2007 door EA opgekocht, die er dus nog geen twee jaar later de stekker uittrekt.

beetje op de knop rammen; het werkt maar is niet echt uitdagend. De besturing van de klassieke bolides is evenmin bijster gevoelig, waardoor er nog wel eens een lantaarnpaal of voetganger wordt geschept. Dit heeft echter niet al te veel gevolgen, en daarmee ben ik gelijk beland bij mijn belangrijkste punt van kritiek.

ONGELOOFWAARDIG

Het is natuurlijk makkelijk de GTA gameplay als basis te gebruiken, maar in het geval van The Saboteur vind ik het niet zo'n goede match met de setting en sfeer. Enerzijds is de game een serieuze aangelegenheid maar wat betreft de gameplay wordt de geloofwaardigheid van de wereld continu ondermijnd.
Je bent Parijs aan het bevrijden van de nazi's maar kunt wel, GTA stijl, door de straten raggen en alles en iedereen omver rijden. Waar slaat dat op?
Ook als je bijvoorbeeld met een belangrijk transport bezig bent en de nazi's vooral niet mag alarmeren, kun je dwars door ze heen rijden en ze lanceren met jouw bumper. Natuurlijk levert dit wel een bepaalde alarmfase op, maar dat is verholpen door gewoon even een lekker stukkie door te planken totdat de nazi's je na een halve minuut alweer helemaal zijn vergeten. Omdat zoveel elementen van de spelwereld overduidelijk worden aangestuurd door geprogrammeerde regels, is het lastig het hele gebeuren serieus te nemen. Je mag niet rennen tijdens stealth missies in de buurt van nazi's. Maar alleen rennende mensen heel dicht in hun buurt vinden zij verdacht, dus als je doorkrijgt hoever 'in hun buurt' precies is, kun je in vol zicht op hen afrennen en simpelweg op het laatste moment overgaan op lopen. Dat maakt alles minder overtuigend en bovendien minder spannend.

GOEDE BUI?

Ik weet niet precies waar het aan lag. Misschien was ik gewoon in een goede bui tijdens het spelen, of had ik na het zien van films als Dead Snow en Inglorious Bastards behoefte aan het eigenhandig afslachten van Nazi's; maar ondanks alle missers, kon ik op veel momenten door de mankementen heen kijken en me best vermaken (met m'n verstand op nul) omdat ik wel benieuwd was wat er verder ging gebeuren.
De belangrijkste kanttekening is echter dat ik de spelwereld nooit daadwerkelijk serieus heb kunnen nemen.





ECHTE HELD
Het hoofdpersonage Sean Devlin is gebaseerd op een echte Ierse oorlogsheld: William Grover-Williams. Deze Ierse autocoureur kwam tijdens de oorlog vast te zitten in Frankrijk nadat de nazi's de grenzen hadden dichtgegooid, om vervolgens net zoals in de game samen met het verzet de Duitsers zoveel mogelijk tegen te werken.
Uiteraard weet de game dit alles niet waarheidsgetrouw in beeld te brengen, maar bepaalde delen zijn wel degelijk historisch correct. De harde realiteit is overigens dat William uiteindelijk is opgepakt en in een concentratiekamp in 1945 is geëxecuteerd. En dat is geen spelletje.

CONCLUSIE

Wie geen problemen heeft met de ongeloofwaardige gameplay elementen, kan zich nog best vermaken met The Saboteur, maar echt hoogstaand is het allemaal niet.



STEVEN

SCORE 63

The Saboteur kent een degelijke Story mode, maar daar blijft het dan ook bij. En ook al vond ik deze interessant genoeg om door te spelen, een tweede ronde zit er voor mij niet in. Verwacht geen indrukwekkende replay value.

THE SABOTEUR
PS3 / XBOX 360 / PC
PANDEMIC STUDIOS / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW

18



DARKSI

Trek in iets nieuws om 2010 knallend mee te beginnen? Jurjen weet wel wat voor je. Mits het idee van een kruisbestuiving tussen God of War en The Legend of Zelda jou óók erg aanspreekt.

Stel je voor dat Kratos een nachtje doorbrengt met Zelda. En stel dat Zelda die nacht op een of andere manier overleeft. Dan zou negen maanden later het resultaat wel eens Darksiders kunnen heten.
Want daar hebben we het hier over, Darksiders. Een game waarin de brute knokpartijen van God of War samenvloeien met de puzzels en kerkers waar de Zelda-serie om bekend staat. Het DNA van beide ouders is duidelijk in het kindje te herkennen. Maar gelukkig is het de ontwikkelaars van beginnende studio Vigil Games gelukt hun hybride van die twee overduidelijke voorbeelden toch ook een soort van eigen gezicht aan te meten.

APOCALYPS

Darksiders begint met het einde der tijden, ook wel bekend als de Apocalyps, de Bijbelse strijd tussen hemel en hel die op aarde wordt uitgevochten.

Meteorieten slaan kraters in de straten, torens storten in en reusachtige demonische wezens stampen achteloos mensjes plat.
In dit opbeurende tafereel ben jij War, één van de vier ruiters van de Apocalyps. Een superheld, die met zijn gloeiende zwaard alles en iedereen in bloederige mootjes hakt, waarbij het hem niet lijkt uit te maken of dit slachtvee uit demonen of engelen bestaat.
Kort na de Apocalyps raak je echter een flink deel van je superkrachten kwijt. Een of andere hogere instantie acht jou namelijk verantwoordelijk voor deze eindstrijd, en dan met name de premature ontketening ervan.
Wat volgt is een epische trip die je vechtend en puzzelend moet doorlopen om je vermogens terug te winnen, nieuwe voorwerpen te veroveren en wraak te nemen op de figuren die het waagden jouw goede slechte naam door het slijk te halen.

KNOKKEN

Het verhaal biedt je een mooi excuus om genadeloos de beest uit te hangen met drie hoofdwapens:







zwaard, zeis en stalen handschoenen, die je allemaal kunt versterken door er verzamelbare power-ups aan toe te voegen.

> **"EEN HEERLIJKE MIX VAN HEMELSE KNOKPARTIJEN EN HELSE AVONTUREN."**

Het knokken met die wrede wapens is niet erg moeilijk, meestal is achteloos knoppenrammen genoeg om jezelf met bloederige combo's een weg door een menigte te hakken. Natuurlijk zijn er ook creatievere manieren van knokken mogelijk en soms zelfs vereist, bijvoorbeeld om eindbazen te verslaan of binnen een bepaalde tijd een aantal vijanden in een afgesloten arena te killen.
Je kunt hiertoe, met de juiste timing, op de blokkeerknop drukken om een vijandelijke aanval direct te pareren, omgevingsobjecten als slagwapens en projectielen te gebruiken, of secundaire wapens als werpster, geweren en enterhaak in de strijd te betrekken.

ZOEKEN EN DENKEN

Je raadt het al: die secundaire wapens komen niet alleen van pas tijdens de gevechten, je kunt en moet ze ook gebruiken om hindernissen te overwinnen en puzzels op te lossen. En zo komen we tot de Zelda-achtige momenten waarop de game even wat gas terugneemt om je in kerker-achtige complexen aan het zoeken en denken te zetten.
Je moet bijvoorbeeld goed om je heen kijken om een punt te vinden waar je je enterhaak aan kunt hechten om jezelf naar een hogere etage te trekken. Of je werpster door een elektrische lading naar

DERS

POWER UNLIMITED GOLD

JURJEN KRAAKT SCHEDELS EN PUZZELS


Hij was pislink toen bleek dat z'n via internet bestelde schaatsmuts voor geen meter paste.


Draf-by shooting.

een schakelaar gooien om deze te activeren.
Nadat je in een kerker een nieuw voorwerp hebt veroverd, moet je vaak terugkeren naar een eerder doorlopen gebied om met dit voorwerp de doorgang naar een nieuw gebied of bepaald geheim te openen.
Als Zelda-speler zal het je allemaal niet onbekend voorkomen, net als het feit dat je uiteindelijk ook te paard mag reizen en strijden.

ROMMELIG EN FRAGMENTARISCH

Het noemen van invloeden als God of War en Zelda doet misschien vermoeden dat het torenhoge kwaliteitsniveau van deze series ook door Darksiders wordt gehaald, maar helaas is dit niet het geval. Niet altijd tenminste.
Begrijp me goed: de game biedt heel wat hoogwaardige genietmomenten, maar ondanks of misschien juiste vanwege de ontwikkeltijd van vier jaar, komt het spel op andere momenten wat rommelig en fragmentarisch over.
In het algemeen geldt dat het verhaal te warrig wordt verteld. Meer dan eens was ik bijvoorbeeld op zoek naar iets of iemand zonder precies te begrijpen waarom. En soms voelt de game ook iets teveel aan als een opgerekt stuk elastiek: alsof sommige elementen er alleen maar in zijn gestopt om de speelduur te verlengen.

Deze punten van kritiek betekenen echter niet dat er iets fundamenteels aan het spel mankeert. Het betekent alleen dat de makers van die andere games blijkbaar meer klasse en/of ervaring in huis hebben, iets wat je als beginnende studio met alle liefde en goede bedoelingen van de wereld - en zelfs met twee jaar extra ontwikkeltijd - niet zomaar kunt compenseren.

LANGE KANT

Waar de game kwalitatief solide maar niet buitengewoon overkomt, laat de kwantiteit van het aanbod weinig te wensen over.
Voor een game die voor een groot deel leunt op spectaculaire gevechten, is de speelduur van twintig uur zelfs aan de lange kant. Maar gelukkig voorziet de game in een fors aantal wapens en power-ups om de knokpartijen interessant te houden. En natuurlijk kun je datzelfde, gestaag groeiende arsenaal aan spulletjes ook gebruiken om de talloze geheimen in je omgeving bloot te leggen, waardoor de game aanhoudend blijft prikkelen om te onderzoeken en te experimenteren.
Vanwege de goedgejatte elementen uit God of War en Zelda zal Darksiders geen originaliteitsprijzen winnen, maar laat dat geen reden zijn jezelf deze heerlijke mix van hemelse knokpartijen en helse avonturen te ontzeggen.

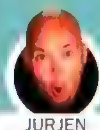
POEH, DE KANS DAT IK DIT OVERLEEF, IS ONGEVEER NET ZO GROOT ALS DAT ZE EEN 60-JARIG VROUWTJE VAN NOG GEEN ANDERHALVE METER NAAKT IN HET DECEMBERNUMMER VAN DE PLAYBOY ZETTEN

MEER DAN EEN GAME

Het is niet de bedoeling dat Darksiders een beperkte en eenmalige gebeurtenis wordt. Tegelijk met de game wordt bijvoorbeeld de gelijknamige comic gereleased, terwijl de eerste action figures ook al zijn gesignaleerd. En, je raadt het al, ondertussen is er ook alweer een Darksiders 2 in de maak.

CONCLUSIE

Darksiders gebruikt een apocalyptisch achtergrondverhaaltje als goed excuus om je demonen en engelen te laten slachten met een gestaag groeiend arsenaal brute wapens, die je in de kalmere passages van het spel mag gebruiken om listig in de omgeving verwerkte puzzels en hindernissen mee te slechten. Daarmee verdient het spel geen prijs voor originaliteit of artistieke vooruitstrevendheid, maar dat doet aan het ontegenzeggelijke speelplezier weinig af.


JURJEN

SCORE 90

Na een dikke twintig uur heb je het einde bereikt, maar dan zitten er vast nog wel wat geheimpjes verstopt in de forse werelden waar je doorheen bent getrokken.

DARKSIDERS
VIGIL GAMES / THQ
1 SPELER
8 JANUARI 2010

18



INVIZIMALS

WOUTER VANGT ONZICHTBARE BEESTJES

'Er is geen reden voor paniek,' sprak Wouter de redactie toe, staand op z'n bureau, 'maar dit hele gebouw zit vol met onzichtbare beestjes! Maak je geen zorgen, ik heb er mijn levenswerk van gemaakt om deze Invizimals stuk voor stuk op te sporen!' Hij stak z'n linkerhand, waarin hij een PSP vast had, fier de lucht in. Ed zuchtte diep, Jeroen haalde een wenkbrauw op en ging weer verder typen, Maarten schraapte z'n keel en zette z'n koptelefoon weer op, en Niels vroeg zich hardop af of Wouter misschien geen werk te doen had.



Ach ach, die lieve collega's van me zijn zich van geen kwaad bewust. Eigenlijk had ik niets moeten zeggen, had ik ze gewoon in hun droomwereld moeten laten leven. Ha, een wereld zonder Invizimals, tot voor kort dacht ook ik daarin te leven! Maar ik weet inmiddels wel beter... De Sony-wetenschapper Kenichi Nakamura heeft mijn ogen geopend en me de onzichtbare wereld achter die van ons laten zien. Hij heeft mij uitgekozen om samen met hem deze wereld te ontdekken, omdat hij zag hoe sterk mijn aura is. Tja, wat kan ik zeggen, daar kan je toch ook moeilijk omheen! Dat aura van mij pulseert als een lichtgevende vibrator die op een V8-motor loopt!



VANG ZE ALLEMAAL!

Met de hulp van die maffe professor Dawson zoeken Kenichi en ik de wereld af naar Invizimals. Deze uit licht en energie bestaande wezentjes kunnen overal opduiken, maar je kunt ze alleen zien met de camera van je PSP... mits je de juiste software hebt natuurlijk. En alleen ik, Kenichi, en prof. Dawson hebben die software, dus zijn we de enigen ter wereld die de Invizimals kunnen vangen! Het is onze roeping! Ze hebben me gekozen om mijn dikke aura!

En dan heb ik het nog niet eens gehad over het vangen van de Invizimals want ook daar heb je speciale apparatuur voor nodig, namelijk een hele bijzondere val waar geheimzinnige tekens op staan. Als ik met mijn PSP-camera een Invizimal gevonden heb, dan gooi ik snel mijn val erop en moet ik hem vastzetten door op X te drukken precies op het moment dat twee draaiende figuren elkaar overlappen. Dat moet drie keer, dus alleen al om dat te kunnen, heb je een krachtig aura nodig, eentje zoals dat van mij. Maar dan begint het pas, want elke Invizimal moet weer op een andere manier gevangen worden. Sommige moet je platslaan, andere moet je omsingelen met vuur en op weer andere moet je schieten.

"INVIZIMALS ZIT GEWOON VERDOMD GOED IN ELKAAR."



Zucht, als Ed toch eens wist dat ik hem redde van een Scalinha door een muziekje voor het salamanderachtige beestje te spelen, keek hij misschien niet meer zo raar naar me...

IK KIES JOU, PORCUPAIN!

Waarom we deze beestje eigenlijk vangen? Om ze met elkaar te laten KNOKKEN natuurlijk! Ja, want het moet voor ons ook leuk blijven, of niet dan? En volgens Kenichi zijn ze daar toch voor gemaakt, dus dat komt mooi uit.

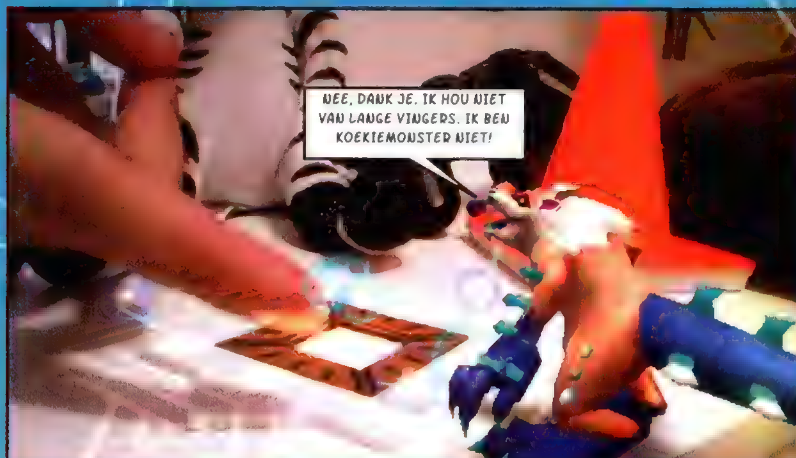
Er zijn inmiddels al speciale clubs over de hele wereld waar je tegen andere Invizimals-eigenaars kan vechten en ik heb al flink kont geschopt met mijn Metalmutt en Flameclaw. Ze worden steeds sterker dus dat is prachtig, maar dat komt natuurlijk omdat ze reageren op mijn vurige aura.



HOOKED

Nee echt, Invizimals is leuk. Het is grappig om te zien hoe die geanimeerde beestjes met behulp van de camera in de echte wereld gegenereerd worden (door de val in beeld te leggen, weet de PSP waar ie de Invizimals moet plaatsen) en het hele kinderlijke sfeertje is ook voor volgroeide koters als ik prima te trekken. Zelfs de muziek is tof! Ik zou bijna zeggen dat het de westerse tegenhanger van Pokémon is, zo hooked ben ik aan deze shit!





CONCLUSIE

Invizimals is verbazend leuk, verslavend en zit gewoon verdomd goed in elkaar. Er zijn massa's beessies te verzamelen, de gevechten zijn soms zelfs grenzend aan spannend en zelfs de cutscenes met echte acteurs zijn aardig gedaan, hoewel die baklap van een professor zijn teksten lijkt op te lezen. Wel jammer dat het weinig geschikt is voor in de trein en dat je een dik aura nodig hebt om het te kunnen spelen.

WOUTER

SCORE **85**

Toch wel een [illegible]

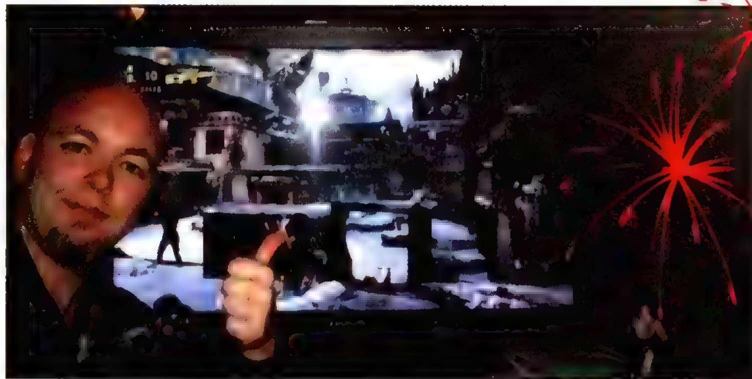
INVIZIMALS
PSP
NOVARAMA / SCEE
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



HET JAAR 2009 VAN... JURJEN

WAT ZIJN JE DRIE BESTE GAMES?

1. UNCHARTED 2
Ik kan me helemaal vinden in de 100 die Jan dit spel gunde. De nieuwe standaard voor actiespellen, en eentje die niet snel zal worden overtroffen.
2. MARIO & LUIGI 3: BOWSER'S INSIDE STORY
De stijl, de humor, de krankzinnige situaties en doordachte gameplay maakten dit spel bijna tot mijn nummer één.
3. NEW SUPER MARIO BROS. Wii
De trip door de singleplayer was heerlijk nostalgisch, en de multiplayer is ronduit verslavend.



DRIE GAMES DIE JE TELEURSTELDEN?

1. THE CONDUIT
Een hoop poeha om een middelmatig ogende game vol clichés en inwisselbare situaties.
2. SPYBORGS
Los van de eindbazen was dit spel zo saai en zielloos dat het eigenlijk nooit door Capcom uitgegeven had mogen worden.
3. DSiWARE
Het is misschien te vroeg om te oordelen, maar vooralsnog kenmerkt de DSiWare-catalogus zich door overbodige rommel.

DE DRIE MOOISTE MOMENTEN DIE JE IN EEN GAME BELEEFDE?

1. Er zaten veel bijzondere momenten in A Boy and his Blob, één van de mooiste was de vlucht naar en landing op de planeet van de Blob-familie. Mijn gamershart bloeit op als ik plots in een dergelijke, wonderlijke omgeving wordt neergezet.
2. Uncharted 2 was eigenlijk een aaneenschakeling van mooie momenten, maar de treinreis door Nepal was zeker een hoogtepunt. Man, wat een actie, wat een spektakel, wat een adrenalinepompende ervaring.
3. Dat level met die regen in Tenchu 4 was echt fantastisch. Heel spannend ook, dat sluipen en zoeken naar de mooiste manier om die bewakers te passeren of op gekke manieren te overmeesteren. Lekker moeilijk ook, want ik werd heel vaak gesnapt.



JE DRIE VETSTE TRIPS?

1. Naar Florence voor Dante's Inferno. Mooie game, prachtige stad. Heb op eigen kosten nog twee dagen aan de trip vastgeplakt om per trein de rest van Toscane te verkennen.
2. Naar Londen om een stuk of twintig leuke WiiWare en DSiWare-titels te bekijken. Het leuke was dat alle (kleine) ontwikkelaars bij de games aanwezig waren om tekst en uitleg te geven. Veel vriendelijke mensen gesproken, en de games waren ook niet mis.
3. Naar Londen voor Darksiders. Geen gelul (nou ja, slechts een beetje gelul) maar lekker vijf uur lang die game checken.

NEPSTE TRIP VAN HET JAAR?

Geen neppe trip meegemaakt. Maar het valt me wel op dat het bij gametrips steeds vaker om een dagje op en neer naar Londen gaat, en steeds minder vaak om drie dagen feesten op luxe locaties, of zijn alle vette trips aan mij voorbij gegaan?

GROOTSTE ERGERNIS VAN HET AFGELOPEN JAAR?

Dat goede Wii-games als Little King's Story, Dead Space Extraction en Tenchu 4 zo teleurstellend weinig verkopen.

VETSTE GOODIE DIT JAAR?

Ik ben trots dat ik aan de vertaling van zo'n mooi spel als Prof. Layton heb mogen werken, en dus koester ik het poppetje wat ik als dank voor mijn bijdrage heb gekregen. En met het geld wat ik met die klus verdiende ben ik natuurlijk ook wel blij, maar dat past niet allemaal op de foto.



MET KERST SPEEL IK?

De multiplayer van Mario op de Wii!

DE GAME DIE IK HET AFGELOPEN JAAR HET MEEST GESPEELD HEB?

Ik heb behoorlijk wat tijd gestoken in het verbeteren van mijn hi-score in Frisbee van Wii Sports Resort, maar ook dingen als Flight Control en Drop7 op de iPhone hebben heel wat tijd opgeslokt. Verder ben ik erg lang zoet geweest met het meesterlijke Little King's Story.



DE DRIE CONSOLES DIE DE MEESTE UURTJES SPEELTIJD KREGEN?

1. DS
Professor Layton, Final Fantasy, Peggle, Pokémon, Elebits, Mario & Luigi, Scribblenauts, Kingdom Hearts, Grand Theft Auto, Starfy, Zelda... mijn DS bevatte dit jaar altijd wel iets leuks om te spelen.
2. Wii
Het ding was niet meer zo hot in 2009, maar wie verder keek dan zijn neus lang was, kon er genoeg leuke en vaak lekker eigenwijze games voor ontdekken.
3. PS3
Jaaa, af en toe moet deze jongen zijn portie kick ass HD-gaming ook ergens halen. En dat doe ik het liefst op de PS3, je weet wel, die console waarop je Uncharted 2 kunt spelen.



Windows®. Leven zonder muren. ASUS raadt Windows 7 aan.





APPROVED
OFFICIAL MARK OF APPROVAL ACCORDING TO GAMEKINGS
CHECK www.gamekings.tv !

IGNITE TRUE-TO-LIFE BATTLES

ASUS G SERIES

Met het futuristische uiterlijk van een Sci-Fi soldaat en een volledig assortiment aan hoogwaardige componenten, bied de ASUS G60 alles wat je nodig hebt om grenzeloos te kunnen gamen. Strijd tegen de donkere krachten met het verlichte chicklet toetesenbord. Sla toe voordat je vijand het doet met de speciale gaming hotkeys. Supereure EAX™ technologie laat je levensechte oorlogseffecten beleven met ongeëvenaard CMSS surround geluid, gecomplementeerd met hoogwaardige Altec Lansing® speakers. Hoor en voel elke beweging van de trekker. De ASUS G60 is uitgerust met een Intel® Centrino™ 2 processor, Authentiek Windows® 7 Home Premium en de NVIDIA® GeForce™ GTX 260M grafische kaart. Ervaar de nieuwe ASUS G60J vandaag, virtual reality is nog nooit zo echt geweest!











Look for Intel Inside®

HET JAAR 2009 VAN... JJ

WAT ZIJN JE DRIE BESTE GAMES?



1. FIFA 10
Moet ik dat nog uitleggen?
2. UNCHARTED2: AMONG THIEVES
Eigenlijk de beste game, maar ik ben nu eenmaal footieverslaafd en een beetje bevooroordeeld. Maar dit spel had een 109 moeten krijgen. Jan had het compleet mis.
3. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
Hype of geen hype, deze shit roeleert online en ik game vooral online de laatste tijd.

DRIE GAMES DIE JE TELEURSTELDEN?

1. FUEL
Was geen slechte game, zeker niet, maar men had gewoon te veel beloofd: giga wereld, extreme actie, pittige races etc. Het zat er allemaal wel in, maar de onderlinge chemie ontbrak. Laat deel 2 die beloftes waarmaken!
2. PES 2010
Sorry, ik zal hier wel weer op een paar gevoelige teentjes trappen, maar als je ooit top was dan kun je niet tevreden zijn met second best. PES heeft de oorlog verloren en dat had ik zo snel niet verwacht.
3. HALO ODST
Zeker geen fuckup, maar veel te kort en het straalde van alle kanten 'zoethoudertje' uit. Zeg maar de Gran Turismo Prototype van de shooters dit jaar. Bungie, je kan beter!

DE DRIE MOOISTE MOMENTEN DIE JE IN EEN GAME BELEEFDE?

1. Geheel Uncharted 2. Je gaat zitten, je bek valt open en deze extase gaat uren door. Lineair? So what! Bugs? Die had GTA ook en daar zeurde niemand over. Gewoon de Hollywood game van het jaar!
2. Met FIFA 09 de nummer 13 van de wereld met 3-2 verslaan. Ik ga niet zeggen dat ik beter was, want dat was niet zo, maar verdedigen is ook een kunst. En soms is onverdiend winnen leuker dan verdiend winnen.
3. Het moment dat ik Damnation uit mijn Xbox 360 haalde en de game na drie uur gierende frustratie doormidden brak en uit het raam mieterde. Wat een opluchting...

JE DRIE VETSTE TRIPS?

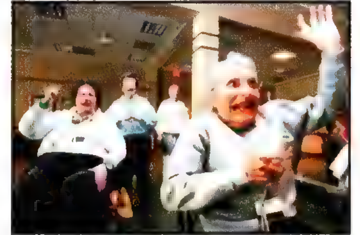
1. DRAGON AGE ORIGINS, LONDEN.
Een 24-uurs WK Dragon Age in een middeleeuwse setting. Ik heb niet veel met RPG, maar tien landen zo hard zien strijden om 50.000 dollar was adembenemend.
2. DE E3.
Blijft toch dé gamebeurs voor mij. Dat de babes er weer waren in volle glorie was cool, maar de vibe van LA en al die gamejourno's bij elkaar, dat kan nergens beter.
3. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2, LONDEN
De trip an sich was zo saai als je het maar kunt krijgen, maar het feit dat je als eerste ter wereld de heilige graal mag zien, is onbetaalbaar. Je weet op zo'n moment dat miljoenen gamers stinkend jaloers zijn. Genieten!



NEPSTE TRIP VAN HET JAAR?

De E3. Omdat ik de helft van de tijd met maagproblemen in bed doorbracht. Kun je nagaan hoe vet ik het had gevonden als ik niet ziek was geweest.

GROOTSTE ERGERNIS VAN HET AFGELOPEN JAAR?



De focus van de industrie op casual shit, die maar blijft doorgaan. Industrie, leer nu eens dat een casual gamer zo betrouwbaar is als een tijger als huisdier. Nu vinden ze het leuk, morgen is het weer wat anders. Check de Wii, waar men alleen die Resort Sport stuff koopt en that's it. Prima dat die doelgroep ook bediend wordt, maar blijf je trouwe fans ook bedienen! En maak je games niet simpeler zodat die casual gamer ook mee kan doen (672 keer op een rewind knop kunnen drukken in Forza Motorsport 3, duh).

VETSTE GOODIE DIT JAAR?



Ik ben dit jaar weinig op trip geweest en op die paar trips heb ik dan ook nog eens niks gehad. Mocht iemand dus nog een goodie voor me over hebben, stuur het op naar de redactie ter attentie van 'Goodies voor JJ', want dit is triest natuurlijk.

MET KERST SPEEL IK?

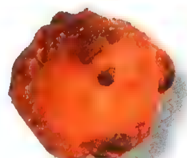
FIFA 10, Forza Motorsport 3 en Modern Warfare 2. Mijn vriendin gaat blij worden van deze testosteron mix.



DE GAME DIE IK AFGELOPEN JAAR HET MEEST GESPEELD HEB?

FIFA 09. Een kleine 1700 potjes online. Reken dat maar eens om in minuten...

DRIE CONSOLES DIE DE MEESTE UURTJES SPEELTIJD KREGEN?



1. XBOX 360
Puur vanwege Xbox Live.
2. PS3
Dit jaar echt in mijn achting gestegen, vooral door beter PSN en de hele, hele vette games.
3. PSP
Trouwe makker in de trein en op vakantie.

LEFT 4 DEAD 2

Het onwaarschijnlijk snelle vervolg op Left 4 Dead deed ook bij Jan de wenkbrauwen fronzen. Maar nu hij L4D2 gespeeld heeft, is hij toch weer helemaal hooked.

Het was een titel die niemand zag aankomen tijdens de Xbox 360 presentatie op de E3, afgelopen zomer: Left 4 Dead 2. Een luid gejuich steeg op uit de zaal, want het neerknallen van hordes Infected bleek inmiddels behoorlijk populair te zijn geworden.
Aanvankelijk was er ook scepsis - een sequel binnen een jaar, dat was wel heel snel - en er stond zelfs een groep morrende fans op die een petitie startte om de sequel als add-on vrij te geven. Maar hoe meer Valve bekend maakte over de nieuwe features, hoe meer het gemopper verstomde... om te veranderen in enthousiasme. Meer dan terecht, heb ik inmiddels ondervonden.

MÊLEE

L4D2 spelen voelt meer dan ooit als een zelfmoordmissie, maar dan wel een van de meest aangename sinds lange tijd. Je ervaart tijdens het spelen van de hectische, panische co-op shootouts meerdere malen een moment van 'shit, nu ben ik er geweest. Dit is het. Dit zijn er te veel'. Te veel Infected natuurlijk, die rennende zombies uit L4D die zich als uitgehongerde wolven op je storten. Ze vormen opnieuw fantastische slachtoffers waarop je je nieuwe wapens en tactieken kunt botvieren.
Een Infected door zijn hoofd knallen waarna het bloed uiteenspat, biedt al tijdloos plezier, maar een sprintend lijk door zijn benen schieten waarna hij over zijn rottende ledematen struikelt en ineenzakt, is bijkans nog leuker.
Maar wacht! Het wordt nog beter. L4D2 heeft namelijk mêlee wapens. En als je eenmaal een keer met een brandweerbijl op een groepje vijanden hebt ingehakt, wil je nooit anders meer. Maar ook breekijzers, honkbalknuppels, een machete en natuurlijk de kettingzaag zijn bij uitstek wapens om grote groepen Infected mee van je af te rammen, te zagen en te hakken... met een fontein van bloed en rondslingerend zombievlees tot gevolg. Je mag zelfs met een koekenpan meppen als weapon of choice.

GOING SOUTH

Met alleen nieuwe wapens kom je er natuurlijk niet maar gelukkig is Left 4 Dead 2 in alles aangescherpt en verbeterd.
Er zijn vijf nieuwe campagnes met een leveldesign dat die van het origineel gemakkelijk overtreft. De Source engine begint op zijn laatste benen te lopen, maar Valve heeft opnieuw ware kunststukjes in elkaar geknutseld. Vooral wanneer het zo hard regent dat je bijna geen hand meer voor ogen ziet, krijgt de bloederige knal & ram gameplay een nog grimmigere aanblik.
De campagnes kennen sowieso meer sfeer, meer uitdaging en meer keiharde actie maar zijn bovenal afwisselender. Dat komt voor een groot deel door de diversiteit in spelomgevingen die door hun zuidelijke setting een aangename, broeierige Cajun twist kennen, maar ook door de aangescherpte A.I. Director. De A.I. Director wist in de originele game al te verrassen door zich aan te passen aan de speelstijl van de gamer(s) en bestaande levels steeds weer van andere gevaren te voorzien; deze keer is ie nog beter in vorm. Hoogtepunt na hoogtepunt wordt aan elkaar geregen en net op het moment dat jij en je team denken veilig te zijn, stuurt de A.I. Director weer een golf vijanden jouw kant op. Het is een voortdenderende adrenalinerit waarbij je voortdurend opgejaagd wordt.

PAARDJE RIJDEN

Door de mêlee wapens, zijn de standaard Infected nogal makkelijk te verslaan, maar de Special Infected (die we nog kennen uit deel 1) zijn wel effe andere koek.
Ze zijn zelfs nog wat heftiger geworden; zo is The Witch veel minder passief dan in deel 1, en daar vond ik haar al een vreselijk eng wijf, en er zijn ook nieuwe freaks zoals de Spitter (die een enorme kwak

JAN BESTRIJDT INFECTED









"EEN VOORTDENDERENDE ADRENALINERIT."

POWER UNLIMITED GOLD

dodelijk zuur uitspuwt), de Charger (een soort vleesgeworden stormram) die je omver beukt en de zeer irritante Jockey. Die laatste springt op je hoofd en stuurt je, als was je een blind paard, alle richtingen op, vaak precies naar een enorme groep Infected. De Jockey is zeer lastig omdat hij je scheidt van je mede Survivors en vaak richting een val lokt die de A.I. Director heeft opgezet. Geniepig leuk is het natuurlijk om opnieuw zelf een van de Special Infected te spelen in de Versus en Scavenge mode. Special Infected versus Survivor gameplay is deze keer meer in balans en het is ontzettend vet om de bloederige strijd eens vanuit het andere perspectief te ervaren.
Overigens zijn sommige gewone Infected ook wat slimmer geworden en dragen sommigen bijvoorbeeld een Hazard suit, om zo vuur te kunnen weerstaan. Niet dat zo'n pak ze beschermt tegen een lekkere kogelregen natuurlijk, harhar.

VALVE IS GEK

Valve is alleen zo gek geweest om een paar weken na de release van Modern Warfare 2 eveneens met een shooter op de markt te komen. Natuurlijk, MW2 en L4D2 zijn volslagen andere games, maar kort door de bocht zijn het toch twee shooters die het vooral van hun multiplayer moeten hebben. L4D2 co-op is echter de shit en kan prima naast Infinity Ward's millionseller staan. Anders gezegd: zijn zombies en co-op je ding, dan moet je wel half dood zijn om L4D2 niet als de weerga aan te schaffen.

GEHEIMZINNIG

Oorspronkelijk gezien als culttitel, heeft Left 4 Dead via de winkels nu al drie miljoen stuks verkocht. Hoeveel versies daar nog bij opgeteld dienen te worden via Valve's eigen Steam, willen de makers niet zeggen. Wel weten we dat de pre-orders voor L4D2 via Steam verviervoudigd zijn. Valve is altijd zeer zwijgzaam als het gaat om verkochte aantallen via Steam maar gezien de omvang van opperhoofd Gabe Newell kunnen zijn werknemers en hij er nog altijd goed van eten...





EN NU HL2: E3!!!

Leuk hoor, dat succes van de L4D franchise voor Valve maar het betekent wel dat de produktie van Half-Life 2: Episode 3 stil is komen te liggen. HL 2 verscheen in 2004 (zie screen), Episode One in 2006 en Episode Two in 2007. Drie jaar wachten op Episode Three (ik schat dat ie najaar 2010 verschijnt) is wel heel veel gevraagd van je fans. Laat staan hoe lang we nog moeten wachten op Half-Life 3. Snik.



CONCLUSIE

L4D2 is de ultieme sequel. Beter, bruter, bloederiger en tegelijkertijd zo vertrouwd. Laat je snel infecteren door deze waanzinnige co-op shooter!


JAN

SCORE 90

Meer modes, meer vijanden, meer wapens, meer Special Infected. Het moge duidelijk zijn: L4D2 biedt gegarandeerd maanden fun.

LEFT 4 DEAD 2
PC / XBOX 360
VALVE / ELECTRONIC ARTS
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

18

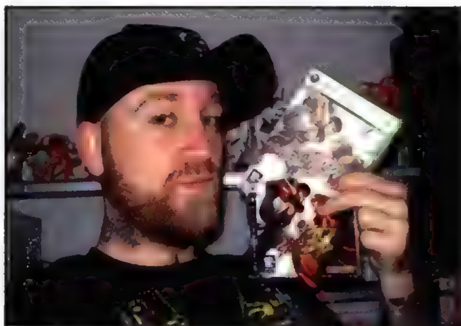


HET JAAR 2009 VAN... STEVEN

WAT ZIJN JE DRIE BESTE GAMES?

1. STREET FIGHTER IV
Niet alleen maakte SFIV het fightinggame genre populairder dan ooit, het was ook de terugkeer van de klassieke serie in de spotlight en wederopkomst van 2D gameplay.

2. DRAGON AGE: ORIGINS
Het hoogtepunt van de geweldige RPG gameplay die Bioware jarenlang heeft uitgediept in hun geweldige games. Het resultaat is een van de meest uitgebreide singleplayer RPG's ooit gemaakt.



3. FORZA 3
Een logische progressie wat betreft de gameplay. En ondanks dat er geen schokkende of gewaagde keuzes gemaakt worden, is Forza 3 naar mijn mening de meest complete racegame die in 2009 is uitgekomen.

DRIE GAMES DIE JE TELEURSTELDEN?

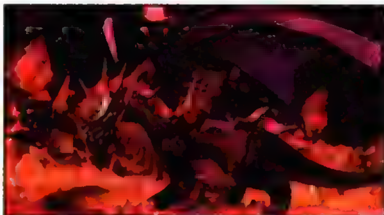
1. BIONIC COMMANDO
Als ouwe lul heeft de Bionic Commando naam veel betekenis voor mij. Ik had dan ook gehoopt dat Capcom een ijzersterke 3D reïncarnatie van de klassieke game zou afleveren, maar door de in mijn optiek onnatuurlijke mechanismen achter het slingeren was het resultaat middelmatig.

2. AFRO SAMURAI
Een game met een sterke licentie en sterke visuele stijl... maar geplaagd door een leger aan technische mankementen die de ervaring volledig verpestten.

3. KOFXII
Na SFIV was ik meer dan klaar voor een tweede topper binnen het fightinggame genre dat gebruik maakte van de klassieke 2D gameplay, en bovendien ook nog eens de actie met gedetailleerde sprites op het scherm toverde. Helaas waren de gevechten niet super spannend en waren de laadtijden onverteerbaar.

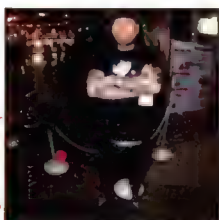
DE DRIE MOOISTE MOMENTEN DIE JE IN EEN GAME BELEEFDE?

1. Een ijzersterke speler met een ultra afmaken in Street Fighter IV geeft ongekende voldoening, en ik heb dan ook meerdere malen zitten stuiteren van enthousiasme tijdens het spelen.
2. Midden in de nacht in het pikkedonker met een hoofdtelefoon op door de schitterende verhaallijn van Dragon Age: Origins heen spelen, is een onvergetelijke ervaring.
3. Hoe vergankelijk het ook moge zijn, een nieuwe glimmende epic in WoW bemachtigen blijft geweldig. En nu je ook zonder vaste guild genoeg vermaak kunt vinden in Azeroth, zijn alle drie mijn personages voorzien van vette items. Vooral de terugkeer van Onyxia, een draak die op level 60 uitdaging bood, wakkerde gevoelens van nostalgie aan.



JE DRIE VETSTE TRIPS?

Tokyo, Tokyo en Tokyo natuurlijk! En de E3 was ook weer lachen.



NEPSTE TRIP VAN HET JAAR?

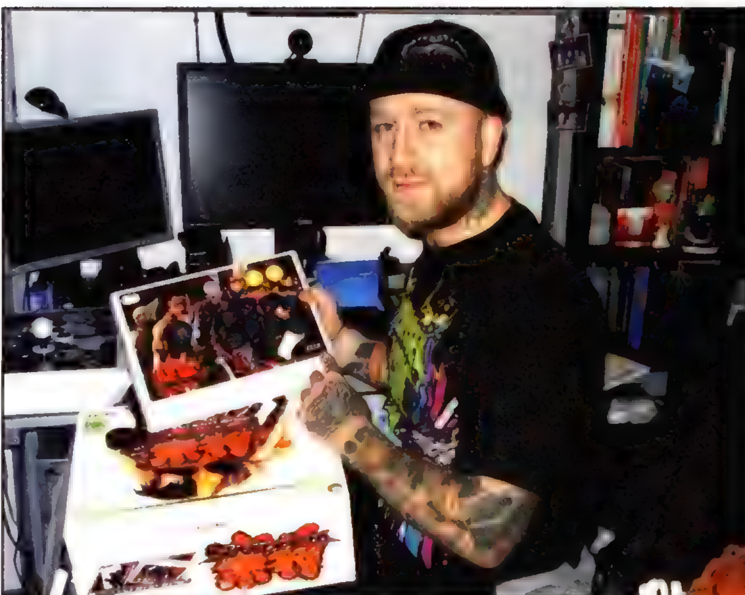
Door die kleine van me ben ik iets minder flexibel en ik heb een paar keer een dagje London op en neer gemist, maar daar ben ik niet zo rouwig om.

GROOTSTE ERGERNIS VAN HET AFGELOPEN JAAR?

Idioten die je online tegenkomt. Het is natuurlijk geweldig dat hele online gamen, het heeft tot mooie ontwikkelingen geleid. Maar tijdens de honderden uren die ik online doorbreng (WoW, SFIV en Forza 3) kom je helaas ook veel figuren tegen die er een potje van maken. Vechten met slechts twee moves, vol op je inrijden in de eerste bochten, stomheid kent geen grenzen.

VETSTE GOODIE DIT JAAR?

De wireless Tekken 6 arcadestick! Mooi spul en een waardevolle toevoeging aan mijn verzameling. Hij speelt ook nog eens lekker.

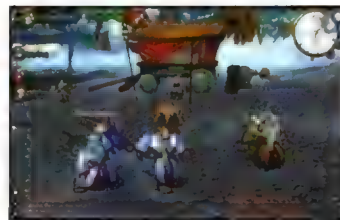


MET KERST SPEEL IK?

Naast onderhoud van mijn drie level 80 personages, zal ik lekker met Forza 3 en Tekken 6 online in de weer zijn, om tussendoor overige rondslingerende toppers weg te werken.

DE GAME DIE IK HET AFGELOPEN JAAR HET MEEST GESPEELD HEB?

Dat blijft natuurlijk altijd nog World of Warcraft. De game blijft me boeien en met drie personages hoef ik me natuurlijk geen seconde te vervelen. Street Fighter IV heeft daarnaast ook veel uurtjes opgeslokt.



DE DRIE CONSOLES DIE DE MEESTE UURTJES SPEELTIJD KREGEN?

1. PC
2. PS3
3. XBOX 360
De Wii en de handhelds hebben mij weinig geboden dit jaar.

JAMES CAMERON'S AVATAR THE GAME

JEROEN ERGERT ZICH BLAUW

Eigenlijk zou Wouter deze game moeten reviewen. Hij heeft immers van alle redacteuren de meeste blauwtjes gelopen. Maar de beste man had het 'te druk' met de site, en dus offerde Jeroen zich op om deze filmgame eens stevig onder handen te nemen.

Ik had er zin in. Echt waar, ik had zoiets van: kom maar op met die Avatar! Reden daarvoor was King Kong. Die game liet namelijk zien hoe je een filmlicentie omzet naar een toffe game en dat was even-eens een product van Ubisoft. Je begrijpt dus dat ik goede hoop had voor dit nieuwe 'filmgame' project.

GEEN KING KONG

Maar Avatar is geen King Kong, laten we dat meteen maar vaststellen. Het valt meer in de categorie van al die matige James Bond games die er gemaakt zijn (met uitzondering van Goldeneye, natuurlijk).

"ALSOF JE AAN HET BILJARTEN BENT MET EEN POTLOOD ALS KEU."

Met andere woorden: Avatar is niet al te best. Dat ligt overigens niet aan het verhaal, want dat steekt goed in elkaar.
Wij, mensen, besluiten een planeet te overvallen op zoek naar kostbare mineralen. Daar stuitten we op de inheemse bevolking, de Na'vi genaamd, en die verzetten zich natuurlijk heftig tegen de brutale rovers.
Door middel van de nieuwste technologie kunnen de mensen zichzelf echter transformeren in een planeetbewoner, en jij bent plotseling in staat om in de huid te kruipen van zo'n blauwe reus. En daar begint het verhaal eigenlijk, want wie is goed en wie is slecht in deze oorlog?

MOOIE LOOKS

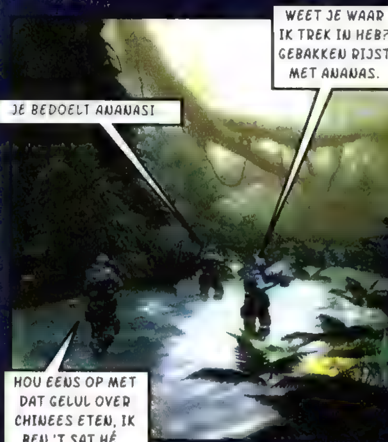
Dat Avatar mij niet beviel, ligt ook niet aan de looks. De planeet waarop de actie plaatsvindt, ziet er werkelijk fenomenaal uit. Vooral wanneer de avond valt, zal je kaak op de grond liggen, want die dichtbegroeide jungle ziet er echt adembenemend mooi uit. De hemel is op zo'n moment gevuld met sterren en de flora en fauna van de planeet zijn in de avonduren op z'n fraaist. Alles heeft een mooie neongloed of lichtjes waardoor de planeet ineens een hele andere sfeer krijgt.

SAAI

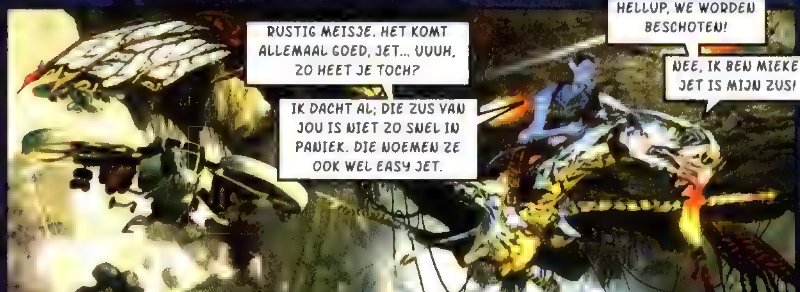
Goed verhaal, mooie looks... dan moet het wel haast aan de gameplay liggen, zou je denken, en dat is dan ook zo.
Kort samengevat: het spel is saai en bij tijd en wijlen irritant. Voor een groot gedeelte is dat te wijten aan een slechte keuze als het gaat om controle over je personages en de identieke opzet van veel opdrachten die je moet vervullen. Het is duidelijk dat er meer aandacht is besteed aan de looks dan aan de feel van de game (en dat doe ik in dit artikel dan ook), waardoor je weliswaar je ogen uit kijkt maar je tijdens het spelen het gevoel hebt alsof je aan het biljarten bent met een potlood als keu; het werkt wel maar van harte gaat het niet.

TYPISCHE FILMGAME

Ik had echt iets tofs verwacht van Avatar, maar het is uiteindelijk weer zo'n, zoals wij dat graag noemen, typische filmgame geworden. Zo'n verplicht nummertje waarmee over de rug van de rolprent nog wat extra centen binnengehaald moeten worden, want natuurlijk ligt Avatar tijdens de release van de film in de winkel om lekker mee te liften op de hype. Jammer, want met een beetje meer tijd had hier, zeker gezien het verhaal en de graphics, meer ingezeten.









CONCLUSIE

Avatar is een typische filmlicentie game. Je hoeft er dan ook niets spectaculairs van te verwachten.

JEROEN

SCORE **57**



Speel het hoogstens een blauwe maandag.

JAMES CAMERON'S AVATAR THE GAME
PS3 / XBOX 360 / PC / Wii
UBISOFT
1 - 16 SPELERS (MULTIPLAYER)
OUT NOW

16



HET JAAR 2009 VAN... WOUTER

WAT ZIJN JE DRIE BESTE GAMES?

1. DRAGON AGE: ORIGINS
RPG's zijn mijn ding en Dragon Age is het vetste rollenspel van misschien wel de laatste tien jaar.



2. BATMAN: ARKHAM ASYLUM
Alles klopte aan deze game, ondanks dat ie misschien een beetje te kort was. Het vetste vond ik nog wel het ongelooflijk brute vechtsysteem dat echt zooo goed bij de Bats past. Beste superheldengame ooit!

3. GTA IV: THE BALLAD OF GAY TONY
Cagefights, dansen in de club, shotguns met onploffende kogels, gouden helikopters; Gay Tony is zo fout en tegelijkertijd zo ontzettend goed.

DRIE GAMES DIE JE TELEURSTELDEN?

1. BORDERLANDS
Goed, het is best een verslavende game, maar je werkt nergens naar toe wat onder andere komt door het gebrek aan verhaal, waardoor ik met een leeg en onbevredigend gevoel achterbleef. Geen co-op die dat gemis goed weet te maken.

2. GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME
Eigenlijk deed deze game weinig fout, maar blijkbaar werkt het concept beter als film dan als game.

3. MARVEL ULTIMATE ALLIANCE II
Ik heb me zeker vermaakt met MUA II, maar voel me nog steeds flink van achteren genomen door Activision omdat ze er zo weinig speelbare superhelden in gestopt hebben, om die vervolgens alsnog als DLC uit te brengen. NAAIERS!

DE DRIE MOOISTE MOMENTEN DIE JE IN EEN GAME BELEEFDE?



1. Na Ostagar vrijgelaten worden in de wereld van Dragon Age. So many places to go, people to see!
2. De keer dat ik doodging in Demon's Souls en ik besefte dat het niet erg was. Vanaf toen was die game een stuk leuker.
3. Me verlekkeren op Sheva in Resident Evil 5, helemaal toen ik haar Tribal outfit unlocked had. Damn, nog nooit is een game-chick zo mooi geweest!

JE DRIE VETSTE TRIPS?

1. De Activision-übertrip. Een week lang door Amerika trekken en heel veel games spelen. En voor het eerst in de vetste stad ter wereld geweest: New York!
2. ODST en Forza 3 checken in Redwood vlakbij Seattle. Veel gezopen en gelachen met journo's uit Duitsland, Spanje, Mexico, Engeland, Italië en Frankrijk... nou ja, in ieder geval met die uit Spanje en Mexico. En op het hoofdkwartier van een van mijn favoriete ontwikkelaars geweest; Bungie natuurlijk!
3. Dragon Age tripje naar Parijs. Heel tof gesprek gehad met Greg Zeschuk, een van de twee big chiefs van BioWare. Soort van ultiem geek-out moment voor mij!

NEPSTE TRIP VAN HET JAAR?

Een dag op en neer naar London voor een veel te korte demonstratie van Alien vs Predator. Geloof me; na zo'n dagje ben je best fucked en voor wat? Een game die waarschijnlijk toch niet vet wordt?

GROOTSTE ERGERNIS VAN HET AFGELOPEN JAAR?

Al mijn Infamous trophies kwijt (89%) omdat ik vergeten was te syncen.

VETSTE GOODIE DIT JAAR?



De USB-stick van Conehead Master Chief. Deze was 4G en eigenlijk was die van 8 veel vetter. Maar ja, die ben ik dus kwijtgeraakt.

MET KERST SPEEL IK?

Demon's Souls is zo fucking moeilijk dat ik er nog dagen in kan stoppen, Uncharted 2 heb ik nog niet uitgespeeld en nog een tweede playthrough Dragon Age! Ohja, en misschien dat ik, als de hype tegen die tijd een beetje weggeëbd is, Modern Warfare 2 nog wel even een kans geef.

DE GAME DIE IK HET AFGELOPEN JAAR HET MEEST GESPEELD HEB?

Aangezien ik een beetje van World of Warcraft afgekickt ben, staat Dragon Age dik op de eerste plaats, gevolgd door de Sims 3 (World Adventures). Qua multiplayer is het de Firefight mode van ODST waar ik de meeste uurtjes in gepompt heb.



DE DRIE CONSOLES DIE DE MEESTE UURTJES SPEELTIJD KREGEN?

1. XBOX 360
Brütal Legend, Halo: ODST, Gay Tony, Tekken 6, MUA II, Resident Evil 5, Arkham Asylum, Red Faction: Guerrilla; you name it, ik heb het gespeeld op de 360!

2. PC
Warhammer 40.000: Dawn of War II, Divinity II en natuurlijk de ultieme tijdopslurpers: The Sims 3 en Dragon Age: Origins.

3. PS3
Veel meer tijd doorgebracht achter de PS3 dan vorig jaar! Exclusieve toppers als Uncharted 2, Demon's Souls, Killzone 2 en het hele vette Infamous maakten me blij dat ik het mooie, zwarte apparaatje niet alleen voor de Blu-ray speler aangeschaft heb!



CHECK DIT E

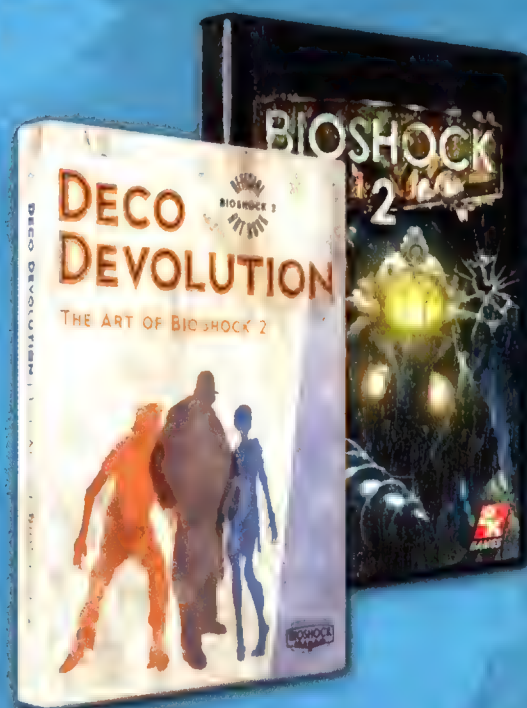
OF GEEF POWER UNLIMITED CADEAU!

EN
ONTVANG ZELF:

Rapture Edition**







** De Rapture Edition bestaat uit de Bioshock 2 game + een hardcover artbook van 164 pagina's!

★ Surf naar www.pu.nl/abonneren en ontvang Bioshock 2 Rapture Edition** thuis ★

FORMULA 1 2009

Toen Codemasters bekendmaakte met een Formule 1 game te komen, ontstond er spontaan een feestje in huize Belderok. Is die blijdschap er nog steeds nu de eerste edities af zijn?

Mijn feestvreugde over de F1-franchise van Codemasters werd enigszins getemperd toen enkele maanden na de aankondiging bleek dat Codemasters in 2009 alleen met een Wii- en PSP-versie zou komen. En die shit hoort gewoon op de Xbox 360, PS3 en PC. Maar goed, iets is beter dan niets en dus stofte ik mijn Wii af en ging aan de slag.



Formule 1 is mijn favo raceklasse en jarenlang een vast onderdeel van de games die in de buurt van mijn console bleven liggen. Een dure licentie, matige verkoopcijfers en de lastige FIA (opzichters F1) zorgden er echter voor dat Sony en EA niks meer in F1 zagen. Bijkomend probleem is dat F1 vreselijk F1 is. Je kunt er niet zomaar een ander type wagentjes bij doen of wat power-ups op de baan leggen. Het is twintig wagens, achttien circuits en vastgestelde regels.

Niet eenvoudig om daar schwung in te brengen zodat ook gewone autosportliefhebbers deze titel verkiezen boven bijvoorbeeld Need for Speed. Maar als er één publisher is die ik daar toe in staat achtte, dan is 't Codemasters wel.

STERK

Op racegebied zit Formule 1 2009 dan ook sterk in elkaar. Je kunt het kampioenschap natuurgetrouw afwerken met alle vrije trainingen, de tactiek, de telemetrie en zelfs KERS erop en eraan.

De Challenge mode is een leuke extra. Ook het sturen met de Wii-mote of het speciale racestuurtje van de Codies, verloopt uitstekend. Even afstellen en je jaagt de Ferrari of de Force India zo over de verschillende circuits (Singapore by night!!!). Ook de moeilijkheidsgraad is oké; met de rijhulp erbij zal niemand een race verliezen en met alles eraf merk je goed hoe lastig F1 is.

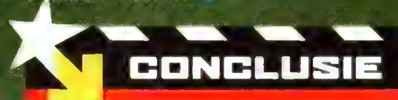
GEMISTE KANS

Desondanks ging ik niet helemaal uit mijn dak. Want waar was de Codemasters-kwaliteitstandaard? Zo zitten er fouten in, die we van Codemasters niet gewend zijn. De boel is bijvoorbeeld niet up to date terwijl het seizoen voorbij is! Piquet en Bourdet rijden vrolijk in het rond en ING staat nog op de Renaults.

Ook doet de A.I. af en toe raar en kakt de framerate soms in (tja, twintig wagens, en je kunt er niet eentje weglaten).

Het allerbelangrijkste is echter dat F1 F1 gebleven is. Terwijl ik juist van Codemasters had verwacht dat ze er meer van zouden maken. Geen pitpoezen, geen verhaaltje, geen glitter en glamour, geen Hamilton die tegen je zegt dat ie je er in bocht één afraamt.

Formule 1 2009 is een game geworden die alleen voor de echte fans leuk is en dat is een gemiste kans. Maar Codemasters gaat dit begin 2010 met de console-versie rechttrekken. Toch...



CONCLUSIE

Formula 1 2009 is uitstekend te doen voor de fans, maar ik had van Codemasters meer verwacht.


JJ

SCORE 78

De game houdt je net lang genoeg bezig tot de 2010 versie er begin 2010 is.

FORMULA 1 2009
Wii / PSP / XBOX 360 / PS3 / PC
SUMO DIGITAL / CODEMASTERS
1 - 2 SPELERS SPLITSCREEN
OFFLINE
OUT NOW
XBOX 360 / PC / PS3: Q1 2010



LEGO INDIANA JONES 2: THE ADVENTURE CONTINUES

Als er één iemand op de redactie is die een bloedhekel heeft aan al die zichzelf herhalende series dan is het Jeroen wel. Hoe die lange dan toch nog steeds zo kan genieten van een LEGO game is ons een raadsel.

Waarom ik van LEGO games hou? Ik denk omdat ik hou van suffe, niet al te moeilijke, verzamel je gek spelletjes. En die LEGO games zijn nou precies van die typische regenachtige zondagmiddag verzamelspelletjes. Immers, naast het eigenlijke avontuur, draait het in die spelletjes om het verzamelen van LEGO steentjes. Hoe meer nopjes, hoe meer zooi je vrijspeelt.

Dat geldt dus ook voor deze Indiana Jones, al heeft men de opzet wel op enkele puntjes aangepast.

SPLITSCREEN

Grootste vernieuwing is toch wel de splitscreen die nu eens niet standaard je scherm in tweeën splitst, maar een stuk speelser van opzet is omdat het scherm zich pas splitst wanneer beide spelers van elkaar weglopen. Zo kan ik de game zelfs met Wouter spelen wanneer hij in slaap sukkelt. Ik hoef namelijk niet meer op hem te wachten wanneer hij verder wil. Nee, ik kan gewoon lekker mijn gang gaan terwijl hij in een hoekje stil staat (ligt dus). Op deze wijze kunnen beide spelers hun eigen boontjes doppen, en altijd weer bij elkaar komen om gezamenlijk een puzzel op te lossen.



In sommige levels gebruikt Indy zelfs een mobieltje... een playmobieltje.

BOUWEN

Andere vernieuwing is de mogelijkheid om je eigen levels te bouwen. De Creator mode is vrij uitgebreid en je kunt naar hartenlust (alleen of met z'n tweetjes) lekker gaan bouwen.

Je kunt de dingen echter niet zelf blokje voor blokje in elkaar zetten maar je bouwt met vaste onderdelen. Een heel kasteel bouwen, dat zit er dus niet in. Zou wel vet zijn natuurlijk, maar dat terzijde.

Verder doet LEGO Indiana Jones niet zo heel veel nieuws en dat hoeft ook niet, want de serie zit wat mij betreft qua gameplay goed in elkaar en de toevoeging van het in tweeën splitsen van het scherm draagt alleen maar bij aan het spelplezier. Het feit dat je daarnaast dus ook nog eens zelf wat levels in elkaar kunt knutselen, is ook nog eens mooi meegenomen.

Je zou dus kunnen zeggen dat deze LEGO game van alle LEGO games de beste is. Ik kan al niet wachten tot LEGO Harry Potter zijn gezicht laat zien.



CONCLUSIE

LEGO Indiana Jones is de beste LEGO game tot nu toe.


JEROEN

SCORE 70

Een weekendje flink doorhalen en je hebt alles wel zo'n beetje gezien.

LEGO INDIANA JONES: THE ADVENTURE CONTINUES
PS3 / XBOX 360 / PC / Wii
LUCAS ARTS / ACTIVISION
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



STAR WARS BATTLEFRONT ELITE SQUADRON

Wouter beweert graag dat de laatste Star Wars prequels minstens zo goed zijn als de eerste drie, dat C-3PO nog lamer is dan Yar Yar Binks en dat Luke Skywalker de meest trieste door midichlorians gezegende persoon ooit is. Tja, Wouter houdt er nu eenmaal van om al die Star Wars-puristen, die lijken te zijn vergeten dat SW gewoon een sf fantasy sprookje is, lekker te zieken. Misschien dat dit met deze review ook wel lukt.

Waarom de fuck zijn de eerste SW-films beter dan deel I, II en III? Wat de hel is er mis met CGI? Wat is er erg aan het feit dat we nu daadwerkelijk die grootschalige battles in volle glorie kunnen aanschouwen? Die SW-puristen persen bullshit uit hun nek! Natalie Portman (Amidala) is drie keer zo geil als Carrie Fisher (Leia) en als Han Solo er niet was geweest, dan was de mannelijke cast van de laatste SW-flicks ook drie keer vetter dan de oude.
Goed, dat moest ik even kwijt. Ga ik nu even door naar de nadelen van Phantom Menace, Attack of the Clones en Revenge of the Sith, want die zijn er ook, namelijk de crappy nasleep ervan, zoals The Clone Wars en een heleboel matige games. Waarop Battlefront tot voor kort de uitzondering op de regel was...

X1 EN X2 ON THE MOVE

Er zat een duidelijk stijgende lijn in de kwaliteit van de Battlefront-serie op de PSP. De eerste draagbare Battlefront (Battlefront II) was leuk, maar de besturing flink ruk en een gebrek aan online multiplayer en campaign neukte de boel extra op. Dat werd gelukkig goed gemaakt in het twee jaar later verschenen Star Wars Battlefront: Renegade Squadron, hoewel de controls nog steeds zo ongemakkelijk waren als een first date bij je ouders thuis.
Het was prachtig geweest als dit derde PSP-deel dit laatste gebrek had opgelost en de game nagenoeg een perfecte, draagbare Star Wars battle-ervaring op zou leveren, maar dat is niet het geval. Er zijn zelfs een aantal dingen minder goed geworden, zoals een saaiere campaign en regelmatig droppende framerate. Het toevoegen van de tactische Galaxy Conquest mode is een aardige zet, maar al gauw ontdek je dat deze shit best wel oppervlakkig is. En als je dan weer een blastershot in je Clone-nek krijgt en het vijf seconden duurt voordat je je slome bakkus omgedraaid hebt, begin je pissig te worden...



CONCLUSIE

Een echte Warsie zal Renegade Squadron opslurpen als Blended Ewok maar de wat objectievere gamer zal toch merken dat deze serie er zienderogen op achteruit is gegaan... en dat is natuurlijk niet de bedoeling.



WOUTER — SCORE 64

De Galaxy Conquest mode plus de campaign en nog heel wat multiplayer plezier staan garant voor misschien wel een uurtje of vijftien Star Wars fun.

STAR WARS BATTLEFRONT: RENEGADE SQUADRON
PSP
LUCASARTS / REBELLION
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

12



DS

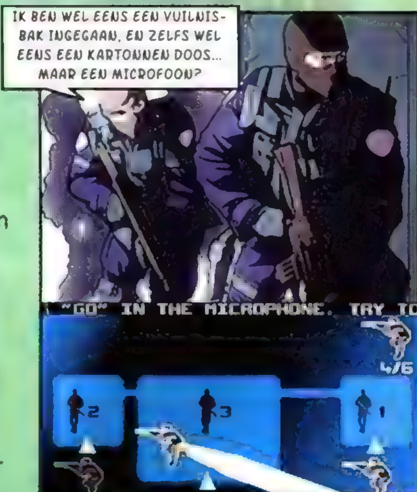
C.O.P. THE RECRUIT

C.O.P. is een GTA-achtig spel, waarin je als beginnend agentje de straten van New York moet beschermen tegen snelheidsovertreders en terroristen. Jurjen ging politietje spelen, en het is lang geleden dat we hem zo hebben horen vloeken en schelden.

In New York kan ik elke auto die ik zie 'confisqueren' om een van de vele race-uitdagingen te voltooien. Maar welke auto ik ook kies, het voelt altijd alsof ik een molensteen op een ijsbaan bestuur.
De frustratie loopt snel op, niet alleen vanwege het verre doorglijden van de kont van mijn wagen, maar ook door de korte tijd die ik telkens krijg om zo'n race-uitdaging te voltooien.
Hierbij verschijnt geen timer in beeld; als het te lang heeft geduurd verschijnt simpelweg het 'game over'-scherm en staat mijn agent het volgende moment bij het ziekenhuis.
Toen dit de eerste keer gebeurde, wist ik niet of ik hier nou om moest lachen of huilen.

VIJF HEADSHOTS

Is het vreemd dat je naar een ziekenhuis gaat wanneer je een snelheidsovertreder bent kwijtgeraakt? Ja, dat is vreemd. En het is sowieso al vreemd dat je als agent een snelheidsovertreder tot stilstand moet dwingen door zijn wagen total loss te beuken.



Deze mix van ongeloofwaardige en onlogische elementen beperkt zich overigens niet tot de buitenwereld, ze kenmerkt ook de actie die plaatsvindt in de gebouwen waar je naartoe moet rijden.
In die gebouwen ga je de strijd aan met terroristen die om onduidelijke redenen drie headshots kunnen verdragen om vervolgens bij een schot in het been te bezwijken.
Combineer dit met een krampverwekkende besturing en teamgenoten die zich volslagen debiel gedragen, en het wordt moeilijk hier enig plezier aan te beleven.

VIJFDE MISSIE

Gevoed door mijn eerbied voor jou, de lezer, heb ik echt mijn best gedaan om de game verder dan de vijfde missie te spelen, maar ook ik heb mijn grenzen. Als je de game per ongeluk hebt gekocht, weet je dat er sowieso extreem veel tolerantie en doorzettingsvermogen is vereist om alleen die vijfde missie al te bereiken.
Ik kan me voorstellen dat dit spel van VD-DEV als technische demo ooit eens indruk op uitgever Ubisoft heeft gemaakt, maar deze jongens hebben overduidelijk niet genoeg in huis om een dergelijk origineel en grootschalig project tot een goed einde te brengen.

CONCLUSIE

Laat ik mijn rol als politieagent nog even aanhouden en twee bekeuringen uitdelen: eentje voor VD-DEV vanwege het produceren van deze shit, en eentje aan Ubisoft wegens het uitgeven ervan. Niet meer doen hè, jongens.



JURJEN — SCORE 37

Er zijn zestig missies en het spel is veel moeilijker dan de gemiddelde GTA, dus als je 'm wilt uitspelen ben je vast wel twintig uur zoet. Veel plezier!

C.O.P. THE RECRUIT
VD-DEV / UBISOFT
DS
1 SPELER
OUT NOW

12

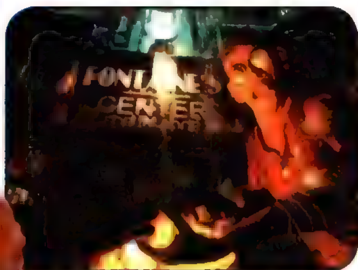


2009: HET JAAR VAN...

DE UITSTELLERS

Niet eerder werden zoveel games doorgeschoven als in 2009. Sommige games kenden van meet af aan onrealistische releasedata - denk aan titels als Max Payne 3, Alpha Protocol, Red Dead Redemption en Bad Company 2 - maar van veel games waren we er rond de zomer toch vrijwel zeker van dat we ze dit najaar zouden spelen.
Games als BioShock 2, Red Steel 2, Splinter Cell: Conviction, Bayonetta, Darksiders, Mafia 2, Army of Two – the 40th Day en Singularity werden echter allemaal naar Q1 2010 verschoven. Sommige omdat ze simpelweg nog wel wat poetswerk konden gebruiken, andere wilden maar wat graag uit de buurt blijven van verkoopmonsters als Modern Warfare 2 en Assassin's Creed II. Het eerste kwartaal 2010 is dan ook drukker dan ooit als het gaat om potentiële toptitels en dat blijft niet zonder gevolgen. Sommige van de uitgestelde games komen zelfs al in de eerste week van januari uit en dat is traditioneel gezien niet de tijd dat de gamer het best in zijn slappe was zit.





DE WAPPERBESTURINGEN

Ook al markeerde 2009 een kentering in het succes van de Wii, het blijft de marktleidende spelcomputer van deze generatie. En natuurlijk is dat boven alles te danken aan de eigenwijze bewegingsgevoelige controller die bij het apparaat wordt geleverd.
Vanzelfsprekend zijn concurrenten Microsoft en Sony niet van plan Nintendo eeuwig in hun zelfgecreëerde blauwe oceaan vol nieuwe consumenten te laten zwemmen, en dus waagden zij de afgelopen E3 ook een duik in de bewegingsgevoelige wateren met hun eigen, meer geavanceerde varianten op Nintendo's wapperbesturing.
Sony presenteerde een zwarte dildo met een gloeiende kop, waarvan de bewegingen door een EyeToy-achtige camera zeer nauwgezet worden gevolgd. Microsoft maakt het overbodig om wat dan ook vast te houden met project Natal, een camera die niet alleen lichaamsbewegingen maar ook gezichtsuitdrukkingen registreert.
Concurrentie voor Nintendo? In 2009 in elk geval nog niet, aangezien Nintendo de enige was die met Wii-afstandsbediening, MotionPlus en het Wii Balance Board daadwerkelijke motion control-producten in de winkel had liggen.







DE PRIJSVERLAGINGEN

Dat de prijs van een console na een paar jaar een stukje omlaag gaat, is niet langer een verrassing maar een strategische zet die logischerwijs voortkomt uit gedaalde productiekosten en de behoefte inkakkende verkoopaantallen een boost te geven.
2009 werd voor deze generatie hardware het jaar van de prijzenslag, want alle drie grote tv-consoles van het moment werden een stukje goedkoper. De PS3 kostte aan het begin van het jaar 399 euro, terwijl je hem eind 2009 voor 299 kon kopen. De Xbox 360 (kale versie) zakte in 2009 van 279 naar 199, terwijl de Wii uiteindelijk ook wat goedkoper in de winkel kwam te liggen; de prijs zakte van 249 naar 199 euro.
Tel daarbij de vele aantrekkelijke bundels met games en accessoires, en 2009 was best een mooi jaar om nou eindelijk eens die tweede console aan te schaffen, want die eerste console had je in het jaar van release natuurlijk al voor de volle mep gekocht...



DE 100 SCORE VAN JAN

'Heb je nou niets geleerd van Assassin's Creed-gate?' vroeg Steven grijnzend naar aanleiding van Jan's cijfer voor Uncharted 2. Blijkbaar niet dus. En dat is maar goed ook. Want als je om die reden dan maar veilige cijfers gaat geven, is het eind zoek.
Toegegeven, de vele discussies op fora en andere gamegerelateerde media verbaasden ons enigszins (diezelfde ophef was er rond GTA IV en LBP helemaal niet) maar Jan staat nog steeds voor honderd procent (weer dat getal) achter zijn cijfer.
Jan: "De koude, kille en gevoelloze benadering waarmee sommige mensen hun argumenten kracht bijzetten, gaat in mijn optiek volledig voorbij aan de manier waarop PU met games omgaat. We beschrijven onze passie, we geven cijfers aan de beleving die een spel ons brengt. En Uncharted 2 was voor mij de beste game van het jaar."



HET SUCCES VAN MODERN WARFARE 2

Of je het nu leuk vindt of niet, dé game van het jaar was natuurlijk Call of Duty Modern Warfare 2. Elke natte scheet die Infinity Ward van tevoren losliet over de game werd opgeblazen tot mythische proporties. Maar ja, wat verwacht je anders van de opvolger van een game waarvan inmiddels vijftien miljoen exemplaren zijn verkocht?
MW2 was de game waar de meeste pre-orders ooit van besteld zijn (125 per minuut op dag één). Activision haalde er dan ook binnen een week een omzet van 500 miljoen mee binnen.
Maar nu, bij het drukken van deze PU, is het natuurlijk de vraag of MW2 kan voldoen aan de epische verwachtingen. En dan hebben het niet over de singleplayer; die is cool en bevat een paar levels waar nog lang over gepraat zal worden (kuch, vliegveld, kuch).
Nee, we're speaking multiplayer. Die mode was bijna perfect in MW en dus is het bijna onmogelijk dat nog te toppen. En hetzelfde niveau wordt vaak ervaren als minder. Bovendien was 'vroeger alles beter'.
Wie weet dat we in 2010, als er een slordige tien miljoen potjes Deathmatch zijn gespeeld, nog wel eens andere geluiden horen dan alleen maar superlatieven.



DE FIGHTINGGAMES

Eigenlijk verschijnt er ieder jaar wel een topper binnen het fightinggame genre, en met een vijftal hoog aangeschreven series is dat ook niet zo gek. Het afgelopen jaar genoot het genre toch nog wat extra aandacht, met name dankzij de komst van Street Fighter IV. Natuurlijk is SF sowieso een serie die wereldwijd bekend is, maar dat de game het zo goed zou doen, dat had niemand verwacht.
Des te knapper als je bedenkt dat SFIV trouw is gebleven aan de oude vertrouwde 2D opzet. Community sites waren opeens overbelast en arcadesticks wereldwijd niet aan te slepen. Het was mooi om te zien dat het vierde deel het genre zoveel goed deed, nadat nummertje twee ooit het genre heeft vormgegeven.
En omdat het jaar ook nog eens sterk werd afgesloten met Tekken 6, gaat 2009 wat ons betreft de boeken in als een topjaar voor de fightinggames.





DE PSPGO: EEN STORM IN EEN GLAS WATER

De PSPgo werd op de E3 aangekondigd (je weet wel, het best bewaarde geheim, uhum) als handheld waarbij de games alleen als downloads verkrijgbaar waren. En de pleuris brak uit bij de winkeliers. Niemand van hen betwistte dat het een mooie handheld was, maar wat hadden zij aan een spelcomputer waarvoor je de games alleen via PSN kon kopen? Wel die hardware voor Sony verkopen, maar als er vervolgens centjes verdiend kunnen worden met de games, stonden zij buitenspel...
Veel winkeliers kondigden daarop een boycot aan. Maar tijdens de launch bleek dat iets zeggen en iets doen twee totaal verschillende dingen zijn. De PSPgo was vrijwel overal verkrijgbaar. Toch te bang Sony kwaad te maken. Er schijnt zelfs een halfslachtig compromis te komen waarmee je in de winkel een doosje met een code kunt kopen waarna je thuis de game kunt downloaden. Hoe suf.
Anyway, de PSPgo is er en als gamer kunnen we er alleen maar blij mee zijn. Niet alleen ligt hij heerlijk in de hand, de launch zorgde voor een flink aantal sterke nieuwe games voor de PSP(go), en dat is toch waar wij dat ding voor kopen.



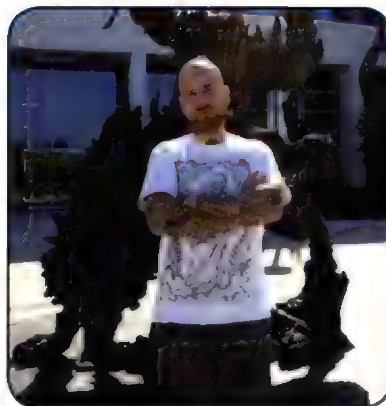
DOWNLOADABLE GAMES

De winkeliers mogen er dan niet echt heppie-de-peppie van worden, downloadable games zijn here to stay. Maar om nu te zeggen dat het in 2009 al een bedreiging vormt voor de 'boxed games'... neuh.
Met name op platformen waar de games ook in een doos gekocht kunnen worden, zoals op de Xbox 360, PlayStation 3 en de PC, betreft het nog geen tien procent van de totaalomzet. Vandaar ook dat Rockstar de DLC van GTA IV na verloop van tijd als Episodes of Liberty City in de winkels legde.
Waar het beter loopt, is op de iPhone. Logisch, want je MOET hier een game downloaden om te kunnen spelen. Het succes wordt vooral bewerkstelligd door de lage kosten van een game (van 99 cent tot een paar euro). De impuls om te kopen is bij een lage prijs nu eenmaal veel groter dan bij een spel van 60 euro. Nadeel daarvan is wel dat de makers van de games er bijna niks aan verdienen. Bovendien is iTunes niet echt ingericht op het aanprijzen van games. Want wat is nu goed of slecht op de iPhone?
Kortom, DLC beleefde zeker een doorbraak in 2009, maar om nu te zeggen dat de zilvervloot al is binnengevaren...



DE CRISIS?

Iedereen heeft last van de crisis zou je zo zeggen, maar als je kijkt naar de trips van het afgelopen jaar, leek het wel alsof de economische neergang aan de game-industrie totaal voorbijging.
Alleen al naar Amerika werden een ongeëvenaard zootje ultravette trips georganiseerd. Wat te denken van de übertrip waar Wouter helemaal losging tijdens een soort van roadtrip dwars door de USA. Steven kachelde op en neer naar Blizzard. Jan vloog meerdere keren naar de States, onder andere een hele week naar Los Angeles en Seattle voor een aantal Sony games. En we gingen natuurlijk weer naar een in ere herstelde E3!
Ook voor begin 2010 staan er alweer een aantal dope trips in onze agenda's, dus óf de game-industrie heeft inderdaad weinig last van de crisis óf ze doen wat de politici zo graag van ons allemaal zien: gewoon geld in de economie blijven pompen...



DE COMEBACK VAN DE E3

Natuurlijk is de E3 nooit echt volledig van het toneel verdwenen, maar nadat enkele grote partijen zich hadden teruggetrokken, was de tijd van bomvolle hallen in het LA Convention Centre met honderden nieuwe games voorbij.
In tegenstelling tot de verwachtingen dat een andere partij in de States handig gebruik zou maken van de ontstane opening, wist niemand het door de E3 achtergelaten gat op te vullen.
2009 was dan ook het jaar dat de beurs zijn triomfantelijke terugkeer maakte. In grote getale reisde de gamespers weer af naar LA, waaronder natuurlijk een deel van de PU redactie. En dankzij de welbekende feestjes en drukke beursvloer met vette games was 2009 zonder enige twijfel ook eindelijk weer het jaar van de E3.



DE DALENDE VERKOOP VAN DE Wii

Even leken de bomen tot in de hemel te groeien voor Nintendo, maar halverwege 2009 gebeurde dan toch het onvermijdelijke: er kwam een kentering in het succes van de Wii. De verkopen liepen in 2009 wereldwijd terug, ten opzichte van 2008 met zo'n vijftig procent, en in thuisland Japan werden in sommige maanden zelfs meer exemplaren van de PS3 dan van de Wii verkocht, een situatie die in 2008 nog ondenkbaar was. Exit Nintendo dus? Nou, nee.
Nintendo kan wel een stootje hebben. Het bedrijf bevindt zich nog steeds in een dominante positie, met de best verkopende hardware en software op de markt, een uitstaand park van 55 miljoen Wii-systemen, een uiterst gezonde financiële situatie en een marktbewuste houding.
Aan Nintendo nu de uitdaging om qua software 'the next big thing' te lanceren, want daaraan heeft het sinds midden 2008 gewoon ontbroken, erkent ook Nintendo-directeur Iwata.

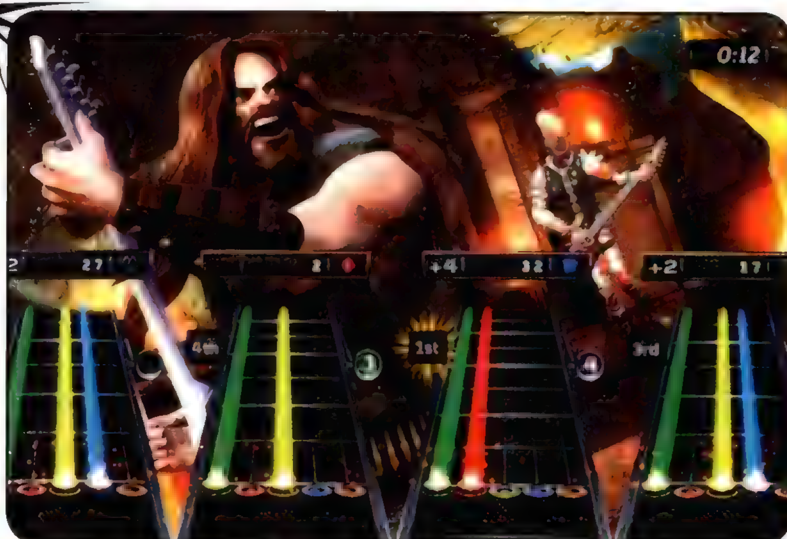


DE OVERKILL AAN MUZIEKGAMES

Rock Revolution, Beaterator, Maestro! Jump in Music, Pop 'n Music, Guitar Hero: Van Halen, Guitar Hero 5, Guitar Hero On Tour: Modern Hits, Guitar Hero: Greatest Hits, Guitar Hero: Metallica, SingStar: Take That, SingStar: Queen, SingStar: Starter Pack, SingStar: Special Edition, We Sing, U-SING, Disney Sing It: Pop Hits, Disney Sing It: High School Musical 3: Senior Year, Rock Band (Wii), Rock Band Unplugged, Rock Band 2 (PS3 / PS2, de Xbox 360-versie verscheen in 2008), LEGO Rock Band, The Beatles: Rock Band, DJ Hero, DJ Star, Dance Party: Club Hits, Dance Party: Pop Hits, Hannah Montana: The Movie Game, Dance Dance Revolution en Just Dance... verschenen allemaal in 2009.
Het gevolg: zelfs grote namen als DJ Hero, Guitar Hero 5 en The Beatles: Rock Band kampten met tegenvallende verkoopcijfers. Mag het ietsje minder zijn, volgend jaar?







ASSASSIN ERGERNIS OVER EINDE

SPOILER ALERT - SPOILER ALERT - SPOILER ALERT

Let op! Lezers die Assassin's Creed II nog (willen) gaan spelen, kunnen nu beter doorbladeren aangezien Jan en Jeroen het nodige gaan verklappen over het verhaal en vooral het einde van de game. En ja, de game spelen met deze voorkennis kan een boel van het speelplezier vergallen.
Ligt AC II dus nog op je 'to play' stapeltje of krijg je de game naar alle waarschijnlijkheid met Kerst, dan kun je deze pagina's beter skippen. Don't say we did not warn you!



Zoals jullie vorige maand hebben kunnen lezen, kwamen fanboy Jan en zuurpruim Jeroen uiteindelijk tot een score voor Assassin's Creed waar beiden mee konden leven. Echter, de finale van de game deed toch weer het nodige stof opwaaien, en dus gingen Jeroen en Jan opnieuw met elkaar in discussie.



JAN: Nou, Jeroen daar zitten we weer. Kom maar op, spuug je gal! Jij vond de ontknoping van AC II een zeperd?



JEROEN: En niet zo'n beetje ook zeg. Aliens! Fucking aliens! Hoe verzin je dit! Oké, het zijn dan geen groene marsmannetjes maar waarom haal je er op het laatste moment aliens bij?

JAN: Tja, die aliens, oftewel 'Ones That Came Before', later beschouwd als 'Goden' die de rest van de mensheid tot slaaf maakten... Op zich hanteert Ubisoft hier een eeuwenoude theorie die zegt dat de Maya's en de Egyptenaren hulp van een meer geciviliseerd ras kregen omdat ze anders nooit bouwwerken als piramides en die tempelcomplexen hadden kunnen maken. Ubisoft koppelt deze bestaande theorie in hun game aan de 'einde van de wereld in 2012' theorie. Ik vind het eigenlijk wel knap gevonden.

JEROEN: Ik begrijp het idee wel, maar het hele mystieke aspect van Assassin's Creed stort door dit einde voor mij als een kaartenhuis in elkaar. Waarom haalt men er in vredesnaam buitenaardse wezens bij? Wezens waarvan het bestaan niet bewezen is, waarnaar in de twee delen van AC niet eens gehint werd! En wat heeft AC met het einde van de wereld te maken? In mijn ogen hebben we hier te maken met een giga stijlbreuk.

JAN: Aan de ene kant kun je stellen dat het er met de haren is bijgesleept, aan de andere kant werd aan het einde van AC (1) weldegelijk al verwezen naar het einde van de wereld en de Maya's.
De symboliek die AC en AC II hanteren, en die wel stapsgewijs geïntroduceerd wordt, hint richting Illuminati en de oorlog tussen Assassin's en Tempeliers. In die kringen leeft ook al de theorie van superieure mensen/Goden waar de mensheid vanaf zou stammen. Die einde van de wereld theorie is op zich in te bedden binnen het gedachtegoed dat de Tempeliers dit geheim willen houden en de mensheid willen controleren (met behulp van de Gouden Appels), net zoals de Ones That Came Before (aliens, Goden, whatever) in eerste instantie de mensheid controleerden.
Nu is er echter een veel groter gevaar: de vernietiging van de Aarde. De Tempeliers willen dit waarschijnlijk niet tegenhouden om hun nieuwe wereldorde te kunnen stichten ('Novus Order Seclorum'), de Assassins willen dit voorkomen en juist de Aarde redden.

"STRAKS BESLUITEN ZE IN DEEL 3 EEN BUITENAARDSE INVASIE TE LATEN BEGINNEN."

JEROEN: Leuk dat 'men' de wereld wil redden maar ik wil als gamer gewoon lekker klauteren en klimmen in oude steden en daar geheimen ontrafelen. Ik wil me niet bezighouden met de vernietiging van de Aarde. En zeker niet met de intrede van aliens (geen Goden Jan)! Ik zeg het je, aliens, fukking aliens! Ik wil geen theorieën en shit over dat die aliens onze voorvaderen zouden kunnen zijn. AC heeft daar niet eens de autoriteit voor. Ik mis een stoffige man die in zijn boeken snuffelt en met veel theater deze theorie probeert te onderbouwen, door middel van beelden, schilderijen enzovoorts. Niet met een hologram-achtig iets. En al helemaal niet met een alien





'S CREED II

die tegen Desmond begint te lullen. Hij ligt in de Animus nota bene!

JAN: Lol, ik begrijp je ook wel een beetje. Ik had deels ook zoiets van 'WTF?' Waarom hebben we dan al die dingen in AC II gedaan? Wat is Ezio's rol in deze? Is hij puur een middel voor Minerva om tot Desmond 'te praten?' Ik snap dat sommige mensen vinden dat Ubisoft zich hier vergaloppeert. Dat dit onderwerp te groot(s) is, te alomvattend. En dat het er te snel doorheen gejast wordt.
En ja, we missen een argumenterende Tom Hanks die als een professor Robert Langdon een plausibele verklaring geeft voor dit alles.
Aan de andere kant; als je alle Glyph puzzels van Subject 16 oplost, krijg je een filmpje, genaamd The Truth, te zien dat veel verklaart. Daarin zien we een genetisch gemanipuleerde Adam en Eva die vluchten met een Piece of Eden uit een utopische moderne beschaving. Adam en Eva zouden feitelijk gezien kunnen worden als de eerste Assassins.
I know, het klinkt allemaal vergezocht, maar ik heb er toch wel van genoten, vooral omdat deel 3 nu behoorlijk wat antwoorden moet gaan inlossen. Daarbij is een game een eigen entiteit en die mag natuurlijk zijn eigen waarheid maken, al dan niet losjes citerend uit bekende bronnen en steunend op eeuwenoude overtuigingen.

JEROEN: Het punt is inderdaad dat de game teveel wil. Of althans lijkt te willen. Ineens zijn Adam en Eva ook Assassins... ik bedoel wat voor suffe shit gaan ze er nog meer bij halen?
Ik heb genoten van de game maar buitenaardse wezens... dat is zoooo not done. Los van het feit dat het allemaal onzin is, lijkt 't wel of Ubisoft het er alleen maar bij bedacht heeft om er voor te zorgen dat je met vraagtekens blijft zitten en wilt weten hoe het gehele verhaal straks afloopt. Of ik dat derde deel dan wil spelen? Ik twijfel. Straks besluiten ze in deel 3 een buitenaardse invasie te laten beginnen.

JAN: Wacht even. Nu draaf je door. Als er één serie pretentieus is, dan is het jouw favoriet Metal Gear Solid. Daar is het overkoepelend verhaal over wie de zoon en de vader en de broer van wie is, nog vager dan vaag. En dan zijn er nog klonen en experimenten en oude en jonge Snakes en weet ik wat al niet meer. En dan zou Ubisoft geen ambitieus verhaal mogen vertellen? Kijk, Ubisoft heeft een metafysische dimensie aan het verhaal toegevoegd, en je kunt je afvragen of ze daarin niet te ver zijn gegaan. Maar ik ben juist wel nieuwsgierig geraakt naar het derde deel.
Natuurlijk, het is wel een beetje over de top allemaal, maar het doet niets af aan de gameplay en daar draait het uiteindelijk om. Meer dan twintig uur quality time wordt toch niet opeens teniet gedaan door een overambitieuze ontknoping?

JEROEN: Het valt me wel vaker op dat als jij geen steekhoudende argumenten meer hebt, je meteen met Solid Snake op de proppen komt.
Maar goed, ik voorspel een alien invasion in deel 3, waarbij de 'Goden' je met appels proberen te doden, en je met behulp van Project Natal alle appels moet zien te ontwijken of terug moet slaan.


JAN EN JEROEN ZIJN HET NIET MEER MET ELKAAR EENS

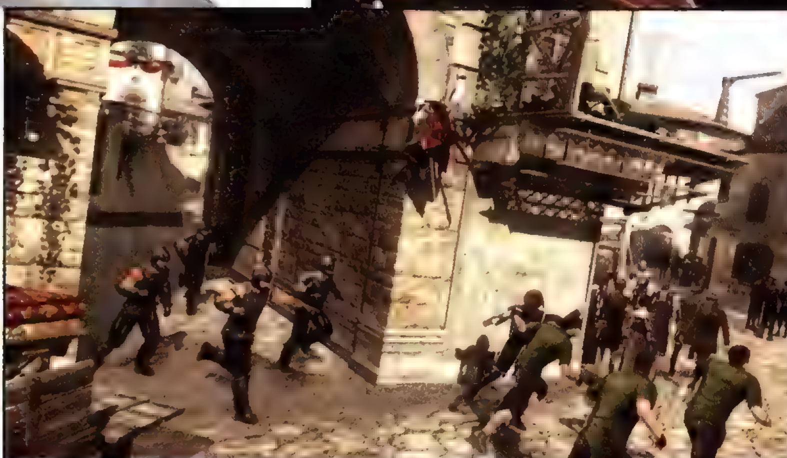

Nee, effe serieus; ik ben teleurgesteld in het verhaal dat gewoon niet past binnen de hele setting die men zo mooi neer heeft weten te zetten. De hele mystiek rondom de Assassins en Tempeliers wordt hiermee grotendeels te niet gedaan. Ik ken die hele Azteken/Egyptenaren theorieën, maar het wordt er hier echt met de haren bijgesleept. Persoonlijk vond ik dat de grootste domper van de hele game.

JAN: Oké, eerlijk gezegd had die hele sciencefiction insteek van mij ook niet per se gehoeven, maar toch vind ik het stiekem ook wel weer gewaagd wat Ubisoft heeft bedacht. Ik snap dat het geheel wat pompeus en grotesk overkomt, en mijn grootste kritiek is eveneens dat het als een konijn uit de hoge hoed getoverd wordt.

Het is nu aan Ubisoft om in deel 3 de vele losse eindjes aan elkaar te knopen. Hoe dan ook, zoals het er nu uitziet, review ik dat deel weer in mijn eentje als ik je zo hoor... ;-) ✪







DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

NINJA GAIDEN ARCADE

VIRTUAL CONSOLE / Wii

Zijwaarts scrollende vechtspellen als Final Fight en Streets of Rage zijn wat ons betreft bij uitstek geschikt voor een gezellig weekendje retro-gamen. Het was dan ook met goede hoop op zo'n gezellig weekendje dat we aan het soortgelijke Ninja Gaiden begonnen.
Maar die hoop was snel verdwenen. Allereerst gebruikt dit spel niet het hele beeldscherm van je tv, maar vindt de actie plaats in een vierkant dat slechts iets meer dan de helft van het scherm bestrijkt. Nou is dit sowieso een nogal lelijke game, maar ze hadden op z'n minst de optie kunnen toevoegen het spelletje beeldvullend te maken.
De actie 'an sich' valt ook vies tegen, erg simplistisch en repetitief allemaal, terwijl de moeilijkheidsgraad juist frustrerend hoog ligt. Na een uurtje hadden we er schoon genoeg van.





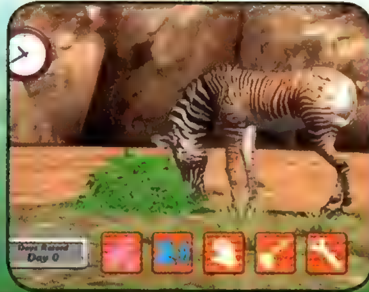
800 NINTENDO POINTS SPELERS 1 - 2 SCORE



MY ZOO

WiiWARE / Wii

We betaalden 500 punten (het equivalent van 5 euro) voor My Zoo, in de hoop dat dit spel ons enig plezier zou verschaffen.
Het beginscherm liet ons kiezen uit een stuk of zes dieren, waaronder een kleine olifant of zebra. Wij kozen de leeuwenwelp, noemden hem Slimbra, en toen we vervolgens een omgeving mochten kiezen, kozen we voor een steppe-achtig landschapje. Daarin ging onze kleine leeuw liggen slapen. Er verschenen vier icoontjes om het beest respectievelijk te roepen, te aaien, te voeren of zijn stront op te vegen. Na dit een paar keer gedaan te hebben, lieten we de Wii-afstandsbediening rusten, en keken we weer hoe de leeuw ging slapen. Leeuwenwelpen hebben blijkbaar veel rust nodig, want hij bleef maar slapen. Vervolgens vroegen wij ons af of we de koop nog ongedaan konden maken, maar dat kon niet.





500 NINTENDO POINTS SPELERS 1 SCORE



ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

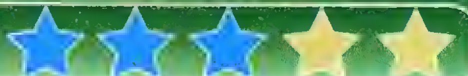
VIRTUAL CONSOLE / Wii

Die buren etende zombies kennen we nog vanuit het SNES-tijdperk, en ook al is deze game misschien niet helemaal zo briljant als in onze herinnering, het blijft een erg geinig spelletje om (nog) eens te doorlopen.
Vanuit een bovenaanzicht schiet je met allerlei wapens op zombies en moet je mensen aanraken om ze te redden. Deze op zich al aardige actie wordt doeltreffend verrijkt met wat puzzeltjes, geheime gangen, even grappige als grote eindbazen en vele verwijzingen naar klassieke griezelmonsters en B-horrorfilms.
Dit alles valt het best te genieten als je een tweede speler weet te strikken voor de coöperatieve stand.
Met z'n tweetjes komt de humor en fun van zo'n soort spel namelijk veel beter tot zijn recht, terwijl je in de pittigere passages de hulp van een tweede speler goed kunt gebruiken.





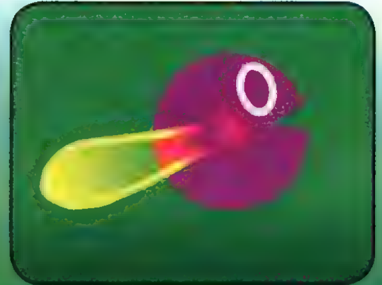
800 NINTENDO POINTS SPELERS 1 - 2 SCORE



ELECTROPLANKTON HANENBOW

DSiWARE / DSi





Kun je vissen uitmelken? Natuurlijk kan dat! Nintendo bewijst het door als een volleerd sushimeester hun muzikale vissenspel Electroplankton in mootjes te hakken, en deze mootjes als hapklare visjes te serveren tegen betaling van 2 euro per hap. Als dat geen uitmelken is...
Maar goed, is het de moeite waard één of twee van die kliekjes binnen te hengelen? Voor de grap hebben we Hanenbow maar eens gedownload, maar dat spelletje met die blaadjes en springende vissen ging eigenlijk nog sneller vervelen dan we hadden verwacht, namelijk al na twee minuten. Hopelijk vergeef je ons dat we de andere vier 'nieuwe' Electroplankton-dingetjes hebben laten zwemmen. We bewaren ons puntensaldo namelijk liever tot het moment dat Nintendo ons als DSi-bezitters werkelijk geeft wat ons toekomt, namelijk: verse vis.

200 NINTENDO POINTS SPELERS 1 SCORE



CRITTER CRUNCH

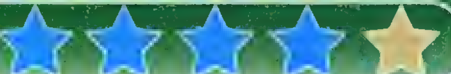
PLAYSTATION 3 / PSS





Eindelijk! Critter Crunch ligt in de PlayStation Store! Deze puzzelgame met dat guitige beestje stond al heel lang hoog op ons verlanglijstje.
Wat het is? Nou, dat zullen we eens haarfijn uileggen. In Critter Crunch dien je als volwassen critter, je kleine beesten te voeden. Deze komen op z'n Bubbles en Bobbles naar beneden. Je arrangeert de juiste kleurtjes bij elkaar, propt de bekjes vol met vliegjes en ze zullen exploderen van genot, wat dan weer een kettingreactie tot gevolg heeft.
Naast de singleplayer mode kun je natuurlijk ook lekker tegen elkaar spelen. Maar leuker is de co-op stand, waarbij je saampjes de beestjes probeert te voeden en te laten verdwijnen.
De game was er natuurlijk al op de iPhone en iPod Touch maar op de PS3 is het smullen in HD!

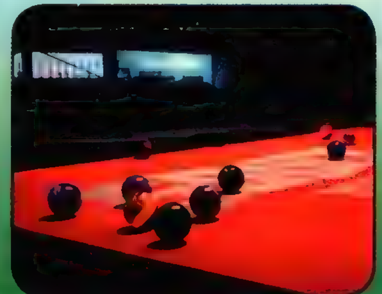
€ 4,99 SPELERS 1 SCORE



HUSTLE KINGS

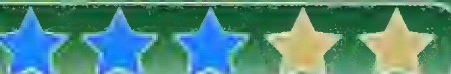
PLAYSTATION 3 / PSS





Poolen doe je in het café. Maar voor deze poolgame laten we het café met plezier (heel even) links liggen. Want dit is smullen zeg. Een erg overzichtelijke poolgame, en dat hebben we ook wel eens anders meegemaakt, waarmee je heerlijke trickshots uit je digitale keu kunt toveren.
Als singleplayer game is het al best aardig maar in de multiplayer stand is het helemaal genieten. Het leukst vinden we het als je de mogelijkheid die je vooraf de baan van je schot laat zien, uitzet. Want met die optie aan, maak je het wel erg makkelijk voor jezelf, helemaal wanneer je om een bal heen wilt spelen.
Misschien ken je Hustle Kings al, en die is bijzonder vermakelijk, maar op dit moment is Critter Crunch (hierboven) toch echt de game die wij zouden aanschaffen als we moesten kiezen tussen die twee.

NNB SPELERS 1 - 2 SCORE



NHL ARCADE

XBOX 360 / XBL





Tja, wat moeten we hier nog van zeggen; de titel verklaart namelijk meer dan genoeg. Het is een ijshockeygame maar dan lekker arcade. Oftewel drie tegen drie, waarbij de hoofden op de rompen van de ijshockeyers een tikkeltje te groot zijn.
Het is vermakelijk, maar om nu te zeggen dat het de shit is? Nee, daar is het allemaal net even te saai voor. Op zich kan ijshockey best aardig zijn maar zonder de hyperrealistische shit, vervalt het al snel in plat vermaak, en daar moet je maar net zin in hebben.
Wat ons betreft hadden we liever een nieuwe NBA Jam gezien. Lekker over the top basketballen met gasten die metershoog de lucht in springen om een bal door een netje te rammen. Op een of andere manier werkt die arcade-achtige gameplay bij die sport een stuk beter.

800 MS POINTS SPELERS 1 - 6 SCORE



COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder, Johan van Dijk
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 43,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service). Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB UITGEVERS

HOI PRINT



CHICK VAN HET JAAR

ONZE CHICK VAN HET JAAR IS DEZE ONBEKENDE DAME UIT LA DIE HET PASPOORT VAN WOUTER OP DE GROND VOND EN DEZE NETJES BIJ DE HOTELRECEPTIE AFGAF. HAD ZE DIT NIET GEDAAN, DAN ZAT WOUTER NU NOG IN LA, WAARSCHIJNLIJK ONDER EEN BRUG, AANGEZIEN HIJ GEEN CREDITCARD HAD EN ZIJN BANKREKENING NIET WERKTE IN DE VS. WAS WEL ZO RUSTIG GEWEEST OP DE REDACTIE…

GRAPPIGSTE VERSCHRIJVING VAN HET JAAR

Mario and Sony at the Olympic Games.

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com /Power Unlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste bètacodes of games voor PS3 en Xbox 360.
Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Simpel: schrijf een recensie in één tweet met als tag #PUtwit en maak kans op eeuwige roem!



jeroenroding Dante en Kratos zitten na Bayonetta zonder werk wat een moordwijf! #PUtwit



maartenblonk New Super Mario Bros Wii is toch echt nog steeds die NES game met die loodgieter Maar nu kun je met vier man paddo's verzamelen #PUtwit

WAAR WAS DE REDACTIE HET AFGELOPEN JAAR MEE BEZIG?

14% Zeiken over cijfers van andere redacteuren. Het woord 'collegialiteit' kennen we hier niet.

8% Bewust een aantal taalfouten in elk artikel achterlaten, want Ed moet toch ook wat te doen hebben.

11% Diezelfde stukjes stelselmatig te laat inleveren.

12% Roepen dat Sony de PS3 eindelijk eens wat goedkoper moet maken (en wat doen ze, ze maken 'm kleiner…).

9% Problemen oplossen die ontstaan zijn door Wouter's chronische geheugenverlies. Zo weet hij elke maandag niet meer welk bureau op de redactie van hem is.

7% De mantra van Jan aanhoren dat de PC niet dood is (heeft een PC ooit geleefd dan?).

11% Twitteren over ons o zo belangrijke leven…

6% Online schelden op 12-jarige Amerikaanse kutkoters (die net even te goed zijn).

13% Patches en firmware downloaden voor PC en console. De nieuwe hobby van de developers. Niks game afmaken, gewoon drie dagen na de launch, een petsje er overheen!

7% Wachten op al die games die steeds maar weer uitgesteld worden (hè Blizzard, 2K en Sony?).

ALS WE 2009 MOCHTEN OVERDOEN, ZOUDEN WE…

- Iets kritischer zijn op Microsoft, aangezien ze veel te weinig eigen games hebben uitgebracht. Sony scoorde op dat front toch echt beter.
- Alle persoonlijke bezittingen van Wouter aan zijn lichaam vast piercen zodat hij ze nooit meer kwijt kan raken.
- Seabass al aan het begin van het jaar een dikke vette schop onder zijn hol geven, want de strijd tussen PES en FIFA is nu wel erg saai geworden.
- Niet ziek worden op de E3.
- Niet meer reageren op trieste politici die iets roepen over games en geweld.
- Nog harder afrekenen met turnbased RPG's. Die shit is zooo 2000.
- Elke developer die games korter dan zes uur durft uit te brengen, een digitale schop onder het virtuele holletje geven. Dat is geen game, dat heet DLC!
- Al die neppe Wii-games persoonlijk door de ruiten van de publishers terugmieteren. Heren en dames, we zitten niet te wachten op party-game 7638178, yoga voor zwangere vrouwen 21877 of hersengymnastiek voor senioren 87436. Maak eens iets wat net zo goed is als Nintendo zelf maakt!
- Nog een keer bekijken of er toch geen 25 uur in een dag gestopt kunnen worden.



KANS OP KALENDER GOODIES!

Je zult inmiddels ongetwijfeld de 'kalenderposter' aangetroffen hebben die PU's vaste tekenaar Jordi voor ons gemaakt heeft. Op die kalender kun je niet alleen zien wanneer in 2010 de nieuwe PU's verschijnen (als het goed is ☺☺) maar ook wanneer de PU redacteuren hun verjaardag vieren, en daar hebben we een leuke prijsvraag aan verbonden.
Wie op de verjaardag van een van de PU redacteuren de origineelste, grappigste verjaardagskaart naar de redactie stuurt, wint een hele toffe goodie! Dat is dus negen keer kans op een vette prijs in 2010!

TO DO LIST 2010

- ER VAST REKENING MEE HOUDEN DAT WE HET IN 2010 GEEN MOMENT RUSTIG ZULLEN HEBBEN, OMDAT WE VERMOEDELIJK HET HELE JAAR DOOR VETTE GAMES VOOR ONZE KIEZEN KRIJGEN.
- OVER DE SCHAAMTE HEEN STAPPEN OM ONZE GAMES ZWIEPEND TE BESTUREN. OOK JIJ, STEVEN EN MAARTEN ZULLEN ER AAN MOETEN GELOVEN NU OOK SONY EN MICROSOFT TOT ZWIEPBESTURING VAN HUN GAMES OVERGAAN.
- VERGEEFS SPECULEREN OVER DE NIEUWE NEXT-GENS, AANGEZIEN WE HONDERD PROCENT ZEKER WETEN DAT DIE ER VOORLOPIG TOCH NIET KOMEN.
- WEER CHRONISCH TE LAAT KOMEN MET ONZE REVIEWS EN PREVIEWS. EEN GOEDE GEWOONTE MOET JE NOOIT AFSCHAFFEN, ZEKER NIET OMDAT AL DIE EXTRA TIJD ONS DE GELEGENHEID GEEFT NOG BETERE VERHALEN TE SCHRIJVEN (HÈ, ED).
- CHECKEN OF ER ECHT NIEUWE FRANCHISES OP DE MARKT ZULLEN KOMEN, OF DAT ER VOORAL SEQUELS VERSCHIJNEN. MET GAMES ALS ALAN WAKE, BAYONETTA, DARKSIDERS EN HEAVY RAIN LIJKEN WE EEN STAP IN DE GOEDE RICHTING TE MAKEN.
- MISSCHIEN EENS EEN GEWOON MUZIEKINSTRUMENT SPELEN. SCHIJNT BEST LEUK TE ZIJN.

X HEREN, HET ALLERBELANGRIJKSTE: HEEFT IEDEREEN AL ZIJN VINGERS NOG?
X WIE HEEFT ER ZIN OM EENS LEKKER LOS TE GAAN IN DE HEL?
X MAG HET EEN GRAMMETJE MEER ZIJN? IEDEREEN KLAAR VOOR EEN POTJE MAG?
X MAARTEN EN JEROEN KUNNEN JULLIE EEN UPDATE GEVEN OVER DE NIEUWSTE iPOD GAMES?
X JURJEN, INTERESSE IN EEN FINAL FANTASY SPELLETJE?
X EEN PLASTIC SKATEBORD? JAWEL MAARTEN, JE KAN KNALLEN OF ROLLEN.
X PARAPLU'S PARAAT? WANT HET GAAT VOLGENDE MAAND HEEL HARD REGENEN.
X JURJEN, ER LIGT EEN DS-SCHIJFJE MET EEN GOUDEN ZON EROP, ENIG IDEE WAT DAT KAN ZIJN?

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK -

PU 194 LIGT 22 JANUARI IN DE WINKELS

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Het is toch wel bizar dat Modern Warfare 2 zó groot is, dat ook als wij er helemaal niks over hadden gemeld, geen preview, geen review, er waarschijnlijk geen exemplaar minder van was verkocht.
★ Als je kijkt naar het aantal Gold Awards dat dit jaar is uitgereikt, kun je niet anders concluderen dan dat de games steeds beter worden. Of worden wij nu milder...
★ Hoezo crisis? Er is dit jaar meer gereisd dan ooit. Jan heeft inmiddels zoveel kilometers met de KLM gemaakt dat ie een complete 747 voor zichzelf kan charteren en dan nog gespaarde airmiles overhoudt.
★ 2008 is achteraf gezien dus het laatste jaar geweest dat de piek van topgames echt in het najaar lag. Vanaf 2009 is dat niet meer zo. Of zou men het in 2010 toch weer doen, wetende dat een nieuwe Modern Warfare van Infinity Ward op z'n vroegst pas in 2011 in de winkels ligt...
★ 2009 was het jaar dat EA niet langer meer de grootste publisher was. Activision/Blizzard is nu de stoerste jongen van de klas. En zo lang ze met Call of Duty doorgaan en Blizzard kwaliteit blijft brengen, komt EA ook niet meer in de buurt. Misschien toch maar met Ubisoft fuseren...
★ We zijn grote GTA-fans, dus begrijp ons niet verkeerd, maar een jaartje geen GTA is best effe gezond. Laat Rockstar maar eens bewijzen dat ze ook andere vette games kunnen maken.
★ Ligt het nu aan ons of worden games steeds gemakkelijker? Oké, de tijden dat een complete game één savepoint had (einde spel) hoeft niet terug te komen, maar titels waarin je niet dood kunt gaan...

"LEUKSTE BIJSCHRIFT VAN HET JAAR"

Je kunt er over twisten of dit de leukste was, maar als Wouter in de zeik wordt genomen, is het altijd goed natuurlijk.



WEET JE WAT HET VERSCHIL IS TUSSEN WOUTER EN SNEEUW IN NEDERLAND? WOUTER BLIJFT DE HELE OCHTEND LIGGEN.

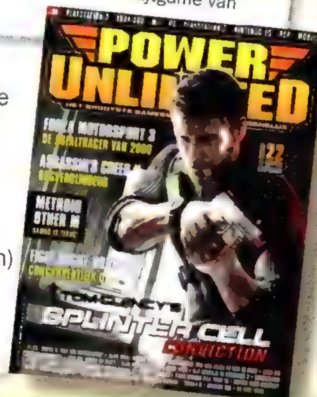


SCHIJTGAME VAN HET JAAR

Over het geheel gesproken was 2009 een goed gamesjaar. Natuurlijk waren er de nodige lage scores maar al te veel echte zieke drollen hebben we niet gezien... op Onechabara's Bikini Zombie Slayers na. De titel is briljant, maar de game biedt minder dan een cup A. Zelfs Wouter werd misselijk van deze natte bout. Met stip de schijtgame van het jaar.

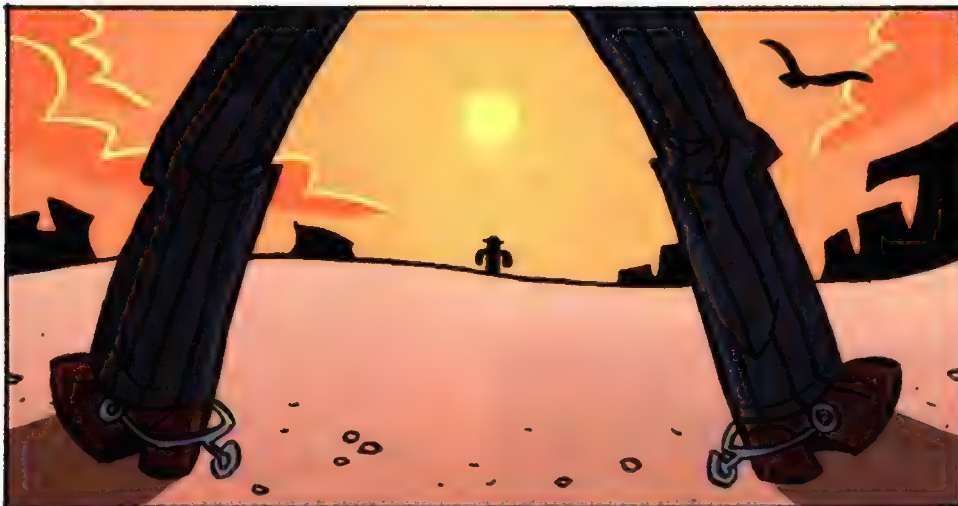
DE HARDE FEITEN OVER 2009

Aantal games gereviewed: 173
PU met minste aantal reviews: nummer 186 (zes titels, die ook nog eens allemaal middelmatig waren)
PU met grootste aantal reviews: nummer 192 (negentien titels, toch nog een najaarsstormpje)
Aantal Gold Awards: 37
Serie met meeste Gold Awards: GTA
Meeste gecoverde genre: De shooter (first- en third-person)
Langste artikel: verslag E3 (bijkans het halve blad)
Mooiste cover van 2009: PU 188 (Ed mocht kiezen, dus geef hem maar de schuld).













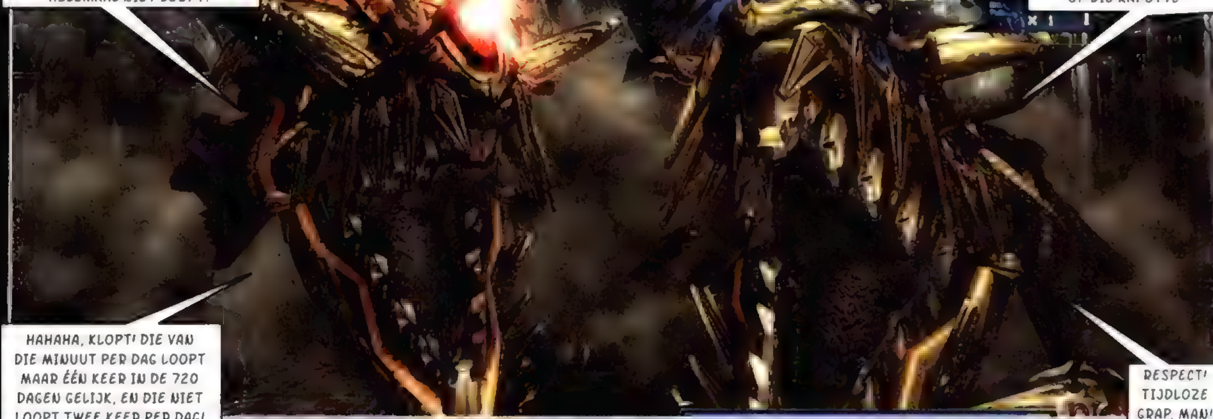


Kijk, ze remt haar val met haar kapsel. Een soort haarachute, eigenlijk.

>> Over dit alles heen zijn de meest bizarre Japanse jazzdeuntjes geplakt, die soms lijken op liftmuziek on acid. Helemaal niet mijn ding uiteraard maar in deze context een onwaarschijnlijk goede combinatie. Zware metal riffs zijn zo voor de hand liggend dat ik deze keuze alleen maar kan toejuichen.

PITTIG

Een belangrijke vraag bij dit soort games is natuurlijk hoe het met de uitdaging is gesteld. Daar kan ik kort over zijn: Bayonetta is pittig! Maar als jouw Ninja Gaiden trauma nu weer spontaan begint op te spelen, kan ik je meteen geruststellen: er zijn gewoon Easy en Very Easy modes vanaf het begin selecteerbaar, dus de uitdaging kán vermeden worden. Op Normal waren er echter genoeg vijanden en eindbazen die mij enkele malen zonder pardon afslachtten.
De game kent gelukkig genoeg checkpoints, maar saven kun je slechts na het afronden van een chapter. Korte speelsessies leveren je dus potentieel wel nieuwe items en aanvallen op, maar concrete vooruitgang in het verhaal wordt slechts geboekt na een wat langere speelsessie. Het is geen geheim dat gamers vandaag de dag wel weer wat harder mogen worden gemaakt, en Bayonetta traint ons op geweldige wijze.
Ondanks de dynamische levels verschilt de opzet niet zo heel veel van een afgebakende omgeving waar een aantal vijanden spawnen, maar omdat de gameplay zo verschrikkelijk goed in elkaar steekt, en de manier waarop het concept is aangekleed zo origineel en goed is uitgevoerd, is de ervaring die Bayonetta biedt van het hoogste niveau.



CONCLUSIE

Ik had al hoge verwachtingen van Bayonetta maar de game wist mij op alle fronten tóch nog aangenaam te verrassen. De game nodigde mij voor de eerste keer in lange tijd uit om het avontuur een tweede keer aan te gaan, en ik krijg er nog steeds geen genoeg van!


STEVEN

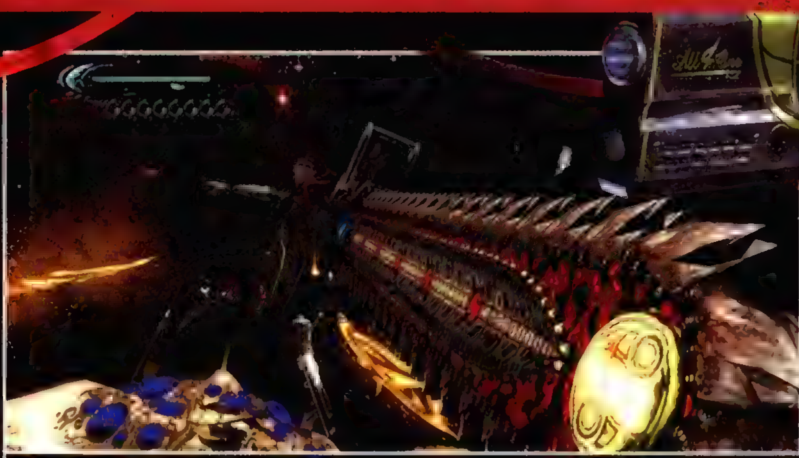
SCORE 94

Bayonetta is geen uitzonderlijk lange game. Op Normal speelde ik 'm in minder dan tien uur uit. Maar ook al is het verhaal leuk om te volgen, het uitvoeren van aanvallen is de echte drijfveer achter het spelen. En omdat je na een eerste keer uitspelen nog lang niet alle gewilde moves en items hebt bemachtigd, is een tweede en derde keer spelen absoluut de moeite waard.

BAYONETTA
PS3 / XBOX 360
PLATINUM GAMES / SEGA
1 SPELER
8 JANUARI 2010

18




Ik heb thuis een heeeel klein kettingzaagje om enveloppen mee open te maken. Speciaal voor kettingbrieven.

ANGEL ATTACK

Van gebrek aan afwisseling kun je Bayonetta niet betichten. Naast interactieve laadschermen kun je tussen de chapters ook genieten van de Angel Attack minigame. Dit is in feite niets anders dan een goedkope schiettent, waar je met een pistool op rondzwevende vijanden kunt knallen. Natuurlijk leveren de verschillende vijanden variërende scores op, en kun je door headshots te maken extra punten in de wacht slepen. Met jouw punten kun je vervolgens items en health poti ons kopen, of deze inruilen voor de ringen waarmee je nieuwe aanvallen en wapens aanschaft.

drukken of een stick moet ronddraaien, en laten jou met martelwerktuigen tegenstanders uit elkaar trekken en scheuren (denk aan vleeshaken, guillotines en stalen kisten met spikes aan de binnenkant).
Eindbazen worden uit elkaar getrokken door monsters gemaakt van jouw haar. Ook finale reeksen van een combo resulteren in grote vuisten of voeten gemaakt van Bayonetta's haar, de bron van haar kracht.
Als Bayonetta's haar, dat in feite dienstdoet als haar outfit, wordt gebruikt voor een aanval, staat ze dus effe in haar nakie. Geen straf voor de kijker gezien haar fysieke kenmerken.
De ringen die gevallen vijanden achterlaten, kunnen naast upgrades voor wapens en nieuwe aanvallen ook worden besteed aan extra outfits (vechtende non wtf!) en speciale accessoires die krachtige effecten met zich mee brengen. Zo zijn er armbanden die bij de eerste klap die je vangt Witch Time inschakelen of schade teniet doen.
De indrukwekkende verzameling aan wapens, combo's en speciale technieken zorgen ervoor dat een gevecht nooit saai wordt. Ik heb me zelden zo vermaakt met een dergelijke actiegame; de dynamiek is echt geweldig.
Puzzels zijn nagenoeg niet aanwezig. Soms moet je twee standbeelden gebruiken om Witch Time te activeren, en vervolgens binnen een bepaalde tijd met behulp van het slowmotion effect een bepaald gebied bereiken. Op andere momenten moet je gebruik maken van een Beast Within vorm (zie kader) om zo een serie schakelaars binnen een bepaalde tijd in te drukken, maar de aandacht verschuift nooit voor lange tijd van de spetterende actie.

TYPISCH JAPANS

Even opvallend als het diepe gevechtsysteem is de vormgeving en presentatie. Grafisch steekt Bayonetta solide in elkaar. De camera kan soms even een gekke bokkensprong maken, zoals we gewend zijn binnen dit genre, maar zorgt zelden voor echte problemen. Ik heb een enkele keer in een smalle gang op gevoel een combo uitgevoerd maar dat soort situaties zijn gelukkig de uitzondering en niet de regel.
Er is een reden dat ik niet al te veel op het verhaal inhaak, want Bayonetta kent een typisch Japans en weird verloop dat bij vlagen voor verwarring zorgt. Overkoepelend had ik wel een idee wat er allemaal speelde maar echt zeker weten doe je het nooit.
De manier waarop het verhaal wordt verteld, is al net zo onnavolgbaar (op een goede manier) en wisselt fantastisch gechoreografeerde cut-scenes af met stilstaande plaatjes en schermen waarin alles beweegt behalve de personages. »



Bayonetta naakt! Oké niet helemaal, maar het scheelt slechts een haartje...



Die Bayonetta is zo mager; laatst at ze een pinda... dacht iedereen dat ze zwanger was.



Bayonetta heeft ook een huisdier, een Frans rashondje dat heel populair is bij brildragers: een opti-chien.



» handen kun je naast vuurwapens ook verscheidene mêlee wapens gebruiken, zoals een stijlvolle katana, een slang die dienst doet als zweep en twee grote gauntlets.
Je kunt twee wapensets maken zodat je tijdens de actie makkelijk kunt schakelen tussen jouw favoriete wapens.
De mix van het knallen en uitvoeren van combo's voelt dankzij overeenkomstige dynamiek en gelijkenis van enkele basisaanvallen vertrouwd aan. Maar zoals ik al in eerdere besprekingen beloofde, gooit Bayonetta weldegelijk een schepje bovenop deze DMC blauwdruk.

HOT

Het eerste grote verschil is het gebruik van dynamische omgevingen. In de praktijk heeft dit weinig invloed op de manier van spelen, maar het oogt wel indrukwekkender dan statische ondergronden. Zo ben je aan het beuken op vallende rotsblokken, in elkaar stortende gebouwen of op grote stukken van een brug of weg die door een reusachtige eindbaas worden vastgehouden en rondgezwiept.

Het tweede gebied waarop Bayonetta soortgenoot Devil May Cry voorbij streeft wat betreft spanning en sensatie, is de overweldigende hoeveelheid aanvallen en speciale technieken die de sexy heks tot haar beschikking heeft. De gameplay houdt namelijk niet op met de genoemde aanvallen met mêlee en vuurwapens.
Je hebt sowieso een respectabele hoeveelheid nieuwe skills die je kunt aanschaffen. Sommige zijn opvallend effectief en bijna onmisbaar in jouw arsenaal, en daarom ook geheel terecht bestempeld met het 'Hot' label. Je kunt vijanden alleen uitschakelen als je regelmatig hun aanvallen ontwijkt, hetgeen je doet met de rechter trigger of de onderste face-button als je de auto-lock gebruikt. Doe je dit op het laatst mogelijke moment dan kickt 'Witch Time' in, een slowmotion effect dat jou enkele seconden ongestoord laat huishouden.
Naast het vinden en upgraden van nieuwe wapens kun je tijdelijk ook wapens gebruiken die verslagen vijanden achterlaten, wat tot een grote diversiteit aan aanvallen leidt.





HAAR HAAR

Hoogtepunt binnen de actie zijn de Torture en Climax finishing moves, die je na een lange reeks succesvolle aanvallen kunt gebruiken. Deze zijn werkelijk geniaal en super bruut! Ze werken als quicktime events waarbij je snel op een knop moet



Wel zo netjes om zo'n bloederig gevecht vlakbij een afvoerputje te houden.

FUCK GRACE EN GLORY

Iedere nieuwe vijand wordt niet alleen stijlvol geïntroduceerd, jouw tegenstanders vergen ook specifieke strategieën om verslagen te worden.
Niet alleen eindbazen zullen jou het leven zuur maken en je trakteren op een Game Over scherm, ook de gemiddelde minion is een geduchte tegenstander. Met name het duo Grace en Glory, die de kracht van vuur en elektriciteit beheersen, waren op mijn beeldscherm geen graag geziene gasten. Als je niet oplet, weet een van deze vijanden jou binnen een paar seconden van een volle levensmeter te ontdoen!
Het is zaak te blijven rondrennen en continu met de juiste timing aanvallen te ontwijken, om vervolgens met vernietigende combo's op hen in te hakken. En net als je een beetje controle op zo'n gevecht denkt te krijgen, schotelen latere chapters je dubbele sets van dit tweetal voor. Ouch!



BAYONETTA

Als we Steven mogen geloven, begint 2010 met een heuse klapper in de vorm van het actiespektakel Bayonetta. Hij sloot zich bijna een hele week op met het sexy hoofdpersonage, en mompelde iets van 'sorry, maar het is nu eenmaal mijn werk'. Jaja...

POWER UNLIMITED GOLD

STEVEN VALT VOOR SEXY MEESTERES



Zo'n ultra mager type en dan die bril... ik moet de hele tijd aan speksavers denken.

De laatste maanden was het in alle media Modern Warfare 2 voor en Modern Warfare 2 na, maar nu ik ook Bayonetta heb gespeeld, kan ik niets anders dan concluderen dat laatstgenoemde game simpelweg de knappere en originelere titel is, puur vanuit een design perspectief. Dat doet verder niets af aan de kwaliteiten van Modern Warfare 2 (en deze uitspraak is natuurlijk puur subjectief) maar ook in vergelijking met al die andere toppers die ik onlangs heb gespeeld, wist Bayonetta mij meer te boeien.
Ik weet het, dit soort games vergelijken is van het niveau appels met peren. En ik ben me bewust dat ik over het algemeen sowieso een iets afwijkende smaak heb, dus ik begrijp dat niet de hele wereld op zijn kop staat vanwege de aanstaande lancering van Bayonetta, maar mijn wereld staat dat in ieder geval wel. De spectaculaire actie pakt nog beter uit dan ik had gehoopt, en het enige dat ik wil nadat ik door alle aanwezige chapters heen heb gespeeld, is het avontuur nogmaals ervaren en meer items en moves vrijspelen! En een game voor de tweede keer spelen, is een luxe die ik mij zelden veroorloof. Dat is een eer die ik alleen de allerbeste games gun.



"IK HEB ME ZELDEN ZO VERMAAKT MET EEN DERGELIJKE ACTIEGAME."

DEVIL MAY CRY

Oké, dus Bayonetta is goed, en ik had eigenlijk ook niet anders verwacht van Hideki Kamiya, de geestelijk vader van de Devil May Cry (DMC) serie. Ik heb de beste man zelf een keertje gesproken over zijn nieuwste creatie, en hij vertelde mij destijds dat hij met Bayonetta een game wilde maken die Devil May Cry (en andere actiegames) op alle gebieden zou overtreffen. Dat heeft hij zeker niet gezegd uit gebrek aan liefde voor zijn DMC serie, want Bayonetta vertoont niet voor niets verschrikkelijk veel overeenkomsten met de DMC games.
Allereerst hebben we de setting en de personages. Alle figuren die je tegenkomt tijdens jouw avontuur zouden één op één kunnen worden overgezet naar een DMC game. Nu is dat wel vaker het geval met Japans vormgegeven personages, maar in dit geval zou er op geen enkel gebied een stijlbreuk zijn. Ook hoofdpersonage Bayonetta zelf, vertoont wat betreft stoere houding en bizarre krachten de nodige overeenkomsten met Dante. Laten we wel wezen, Bayonetta is eigenlijk gewoon een veredelde strenge SM-meesteres, een stijl die haar goed staat.
En het verhaal, dat draait om hemelse en duivelse werelden, en de schemergebieden waar deze elkaar kruisen, zal DMC routiniers niet vreemd in de oren klinken.
Hiermee wil ik overigens niet zeggen dat Bayonetta een simpele kloon is. Sterker nog, ik heb lange tijd geen game gespeeld die zo'n unieke en eigen feel heeft als Bayonetta. Overeenkomsten zijn ook niet altijd een slecht iets, want DMC als basis gebruiken, is allerminst een zwaktebod.

WAPENTUIG

De overeenkomsten tussen Bayonetta en DMC merk je niet alleen aan de setting en de personages, ook de gameplay voelt tot op zekere hoogte vertrouwd aan.
Aan je hielen zitten twee guns, zodat je op elk gewenst moment kunt knallen, en in je »



BEESTACHTIG GOED

De basis van Bayonetta kent al een extreem brede mix aan gameplay-elementen, maar het ontbrak Sega kennelijk niet aan ideeën.
Naast de vele combo's en wapens leert Bayonetta op een bepaald punt in het verhaal de Beast Within techniek.
In eerste instantie kun je tijdens het rennen tweemaal de rechter trigger indrukken, die normaal wordt gebruikt voor het ontwijken van aanvallen, en zo veranderen in een razendsnelle panter. Hiermee kun je grote sprongen maken en boobytraps activeren zonder zelf geraakt te worden.
Vervolgens kun je ook nog andere diervormen openen (bijvoorbeeld een hond, zie screen) door deze te 'kopen' met jouw verzamelde ringen.
The Crow Within verandert je tijdens een sprong in een kraai, om zo lange stukken te vliegen en speciale gebieden te bereiken. The Bat Within daarentegen is een techniek die ieder gevecht van pas komt, omdat deze vorm alle aanvallen die te laat worden ontweken voor jou absorbeert en dus meer als vangnet fungeert.

BAYONETTA™

BEING BAD NEVER FELT SO GOOD





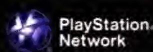


WWW.BAYONETTA.COM

















193

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

HETE HEKS
& STRENGE MEESTERES

TOFFE SHOOTER
& SPETTERENDE ACTIE

SEXY SPEKTAKEL
& PITTIGE GAMEPLAY

DEVIL MAY CRY...
EAT YOUR HEART OUT!

BAYONETTA

ベヨネッタ